



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СРЕДИЗЕМЬЕ™

КНИГА ХРАНИТЕЛЯ

– ОБ АВТОРАХ –

Художественные руководители: Доминик Макдауэлл и Джон Ходгсон.

Дизайнеры и авторы текста: Уолт Сичановски, Стив Эммот, Джон Ходгсон, ТС Люкарт, Доминик Макдауэлл, Франческо Непителло, Дэвид Рэа, Якоб Роджерс, Гарет Райдер-Хаирахан и Кен Спенсер.

Дизайн обложки: Ральф Хорсли.

Художники: Энди Хэпворт, Джон Ходгсон, Джон Хоуи, Томас Едрусек, Сэм Мэнли, Ян Посписил, Скотт Парди, Наоми Робинсон и Эгил Томпсон.

Дизайн карт: Пол Бори.

Редакторы: Аманда Валентин, Доминик Макдауэлл, Франческо Непителло.

Графический дизайн и вёрстка: Пол Бори.

Вычитка: Дэвид Рэа, Якоб Роджерс.

Особая благодарность: Якобу Роджерсу.

Перевод на русский язык: Никулин В.С., Пищулин А.В., Цейтлина А.А.

Редактура русского текста: Никулин В.С., Павлова Е.К., Плешкова А.В., Роман М.С., Чинчаладзе Г.Г.

Корректурa русского текста: Гнедовская Л.А.

Вёрстка русского издания: Маклакова В.Ю., Миронов К.А., Никулин В.С., Снегова А.Е.,

Становая Е.Ю., Щукина И.А.

Выражаем благодарность: Ибатуллину Д., Скалкиной О.

П75 «Приключения в Средиземье. Книга хранителя». Пер. с англ. В. С. Никулина, А.В. Пищулина, А.А., Цейтлиной. — Москва: ООО «Студия «Пандора Бокс», 2022. — 168 с., илл.

Путь, который начинается с книги игрока, продолжается в этой отлично оформленной книге хранителя для НРИ «Приключения в Средиземье». Здесь содержатся как расширенные правила игры, так и абсолютно новые дополнительные правила, дана информация о мире Средиземья, а также различные советы и справочная информация в помощь хранителю.

ISBN: 978-5-6045230-9-4

Права на русскую версию издания принадлежат ООО «Студия «Пандора Бокс». Печатается по лицензии Sophisticated Games Ltd. Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещена. Перевод на русский язык выполнен ООО «Студия «Пандора Бокс».

ББК 77.56

УДК 794.08

Тираж: 1000 экз.



Создано на основе ролевой игры «Кольцо Всевластия» от Франческо Непителло и Марко Марги.

© Sophisticated Games Ltd 2022 © Cubicle 7 Entertainment Ltd 2022.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trade-marks, proper names (characters, place names, etc.), new rules, classes, items, virtues, backgrounds, places, characters, artwork, sidebars, and trade dress. Open Game Content: The Open content in this book includes material taken from the Systems Reference Document. No other portion of this work may be reproduced in any form without permission.

Published by Sophisticated Games Ltd, 3 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, UK and Cubicle 7 Entertainment Ltd, Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road, Groundwell Industrial Estate, Swindon, SN25 5AZ, UK

The One Ring, Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.



— О Г Л А В Л Е Н И Е —

Мир и летопись времён 8



В первой главе дано много информации о мире, описанном в Книге игрока, с деталями и идеями для хранителя. Здесь сказано многое о Глухоманье, начальном регионе для игровой кампании в Средиземье. Все его важные части и места подробно описаны и дана летопись времён, со значимыми событиями истории Третьей эпохи. Ещё тут есть путеводитель по Озёрному городу, рассказывающий про это шумное поселение, которое станет базой отряда героев в самом начале их приключений. А кто знает, что ждёт их впереди?

Добро пожаловать в Средиземье	10
Глухоманье	10
Летопись времён	10
Использование источников	10
Формирование отряда	11
Воззвание короля Барда	11
Глухоманье и окрестности	12
Земли вокруг горы	12
Озёрный город	14
Земли беорнингов	15
Земли людей леса	16
Лихолесье	18
Другие земли	20
Летопись времён	21
Знания о былом	21
Недалёкое прошлое	24
Тени стущаются	25
Глухоманье, карта игрока	27
Путеводитель по Озёрному городу	28
Ворота и укрепления моста (В)	28
Купеческий район (Г)	29
Ремесленный район (А)	30
Эльфийский квартал (Б)	32
Квартал ратуши (Ж)	32
Жилой район (Д)	34
Район верфей и причалов (Е)	34
Начинания в Фазу братства в Озёрном городе	36

До начала игры 38



Во второй главе хранителю даются советы про то, как спланировать игру и на что обратить внимание, чтобы передать дух Средиземья. В помощь хранителю чётко разъяснены возможные варианты того, как можно играть в эту настольную ролевую игру.

До начала игры	40
Принципы игры в Средиземье	40
Километры — это километры	40
Долгие годы	41
Все враги одного Врага	42
Затяжное поражение в падшем мире	42
Спасение приходит, когда кажется, что всё потеряно	42

ФАЗА ПРИКЛЮЧЕНИЙ 44



В третьей главе рассказывается о важнейшей части этой игры — Фазе приключений. Подробно освещена роль хранителя и дано множество подсказок о том, как сделать задания более увлекательными. Здесь же разобран и переработан в правила канон Толкина, а также даны необязательные правила, относящиеся к Качествам персонажей.

Хранитель	46
Хранитель Средиземья	47
Качества хорошего хранителя	47
Канон по Толкину	48
Правила приключений	50
Отдых	50
Утомление	52
Вдохновение	52
Мультикласс	53

Путешествие в деталях 54



Четвёртая глава посвящена тому, как разыгрывать путешествия. Кроме этого, она содержит советы о том, как описывать игрокам места Средиземья, по которым путешествуют их герои, как лучше использовать отдых в пути, как прерывать путешествие и создавать свои собственные приключения по приколам, имеющимся в этой главе.

Путешествия	56
Отдых в пути	57
Описание Средиземья	58
Прерванное путешествие	59
Опыт в дороге	61
Собственная таблица сцен путешествий	61

Персонаж хранителя и подробнее об аудиенциях 64



Пятая глава содержит советы о том, как делать персонажей хранителя — от трактирщика в таверне «Зелёный дракон» до Гэндальфа Серого — более соответствующими миру Средиземья и как ими лучше управлять. В этой главе также даны примеры готовых персонажей хранителя с характеристиками и Ожиданиями.

Народ, что встретился в пути	66
В роли выходца из вольного народа	67
Персонажи Средиземья	68
Аудиенции	80
Планирование Аудиенций	80
Проведение Аудиенций	82

ВРАГИ И СРАЖЕНИЯ 86



В главе шесть дан перечень монстров Средиземья, включая разных вампиров, варгов, пауков, огров, орков и троллей, а также правила их использования. Здесь же приведены правила изменения монстров с использованием перечней способностей и действий, а также правила, расширяющие возможности применения мест действия и компонентов ландшафта в игровых сражениях.

Враги	88
Сражения в Средиземье	88
Места для драк	90
Дикие земли	90
Лесистая местность	91
Лихолесье	93
Руины	93
Пещеры	95
Атмосферные явления	96
Погодные явления	96
Бестиарий диких земель	97
Вампиры	97
Волки диких земель	99
Орки	102
Орки Мордора	106
Орки Мглистых гор	108
Пауки Лихолесья	112
Тролли и огры	115
Действия и способности существ	119
Список действий и способностей существ	119
Бонусные действия существ	121
Ответные действия существ	122
Групповые способности, действия и бонусные действия	122
Особенно сильные способности и действия	123
Специальные способности и действия орков и гоблинов	124
Специальные способности и действия троллей и огров	124
Специальные способности и действия пауков	125
Специальные способности и действия варгов и волков	125

ЧУДЕСНЫЕ, ЛЕГЕНДАРНЫЕ И ЦЕЛИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ 126



В седьмой главе освещается вопрос богатства в Средиземье, связанного с золотом и серебром, создание артефактов и легендарного вооружения, даны варианты волшебного исцеления.

Сокровища и награды	128
Игроки, любящие сокровища	128
Обратитесь к первоисточнику	129
Для чего нужно золото?	130
Чудесные артефакты	131
Как действуют чудесные артефакты	131
Раскрытие благословений артефакта	131
Бонус артефакта	131
Магические эффекты	132
Не такая уж скрытная магия	134
Таблица благословений	135
Другие чудесные артефакты	135
Легендарное оружие и броня	136
Создание легендарного оружия и брони	136
Как действуют легендарное оружие и броня	138
Узнавая качества	138
Волшебные качества	139
Волшебное исцеление	143

МАГИЯ СРЕДИЗЕМЬЯ 144



Восьмая глава описывает роль магии в мире Средиземья и как добавить больше волшебства в игру, если захотите. Перечень заклинаний 5-й редакции, подходящих Средиземью прилагается.

Магия Средиземья	146
Вмешательство в дела волшебников	146
Создание собственной магии	147
Варианты добавления магии	148

ФАЗА БРАТСТВА 150



В девятой главе подробно объясняется роль хранителя в Фазе братства и рассказывается, как в эту фазу выстроить сюжет вместе с игроками. Здесь также раскрываются правила убежищ, покровителей и начинаний.

Фаза братства	152
Если герои разделились	152
Если герои остались вместе	153
Завершение Фазы братства	153
Сколько длится фаза братства?	154
Пункты опыта (ПО)	154
Убежища	155
Восстановление	155
Избавление от состояний	155
Общее местоположение	155
Начинания	155
Начинания для общих качеств	155
Отправная точка	156
Фазы приключений	156
Фокус	156
Что значит превращение в Убежище?	156
Дальнейшие начинания	157
Получение общего качества	157
Получение культурного качества	157
Влияние на покровителя	157
Покровители	158
«Приключения в Средиземье. Книга игрока». Разъяснения правил	159
Алфавитный указатель	160



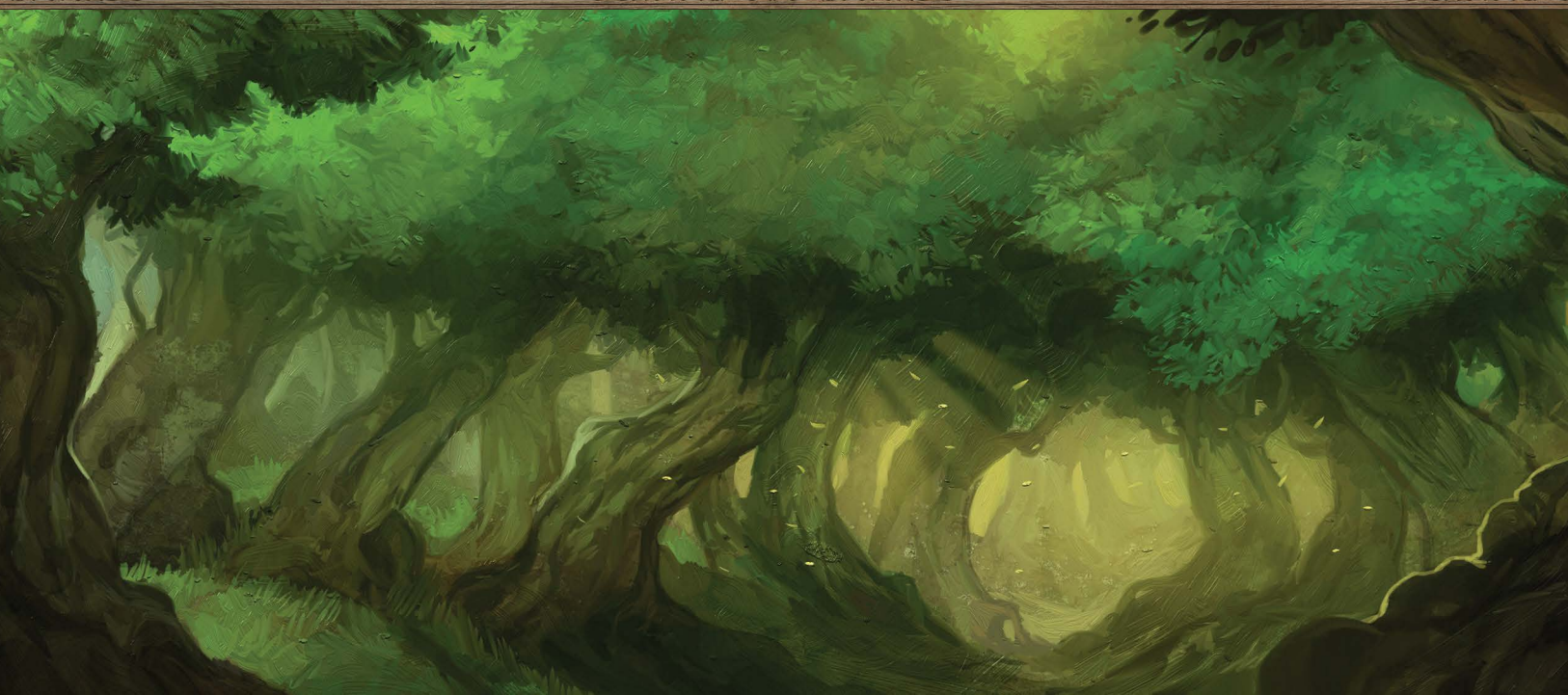
предисловие

Средиземье — необычайный мир, в котором происходят события эпических масштабов, связанные с судьбами незначительных героев. Тут случаи исключительной доблести и жертвенности сочетаются с трогательными и спокойными моментами, проливающими свет на нашу собственную сущность и природу нашего мира. Да вы и сами знаете...

Отправляясь в увлекательное путешествие по созданию этой игры, мы знали, что оно будет долгим, непростым и полным опасностей. Но мы и представить себе не могли как замечательно примут нашу первую книгу «Приключения в Средиземье. Книга игрока».

Взяв наработки к настольной ролевой игре «Кольцо Всевластия» и руководствуясь нашей любовью к миру Средиземья, мы создали новую игру для очень большой аудитории, используя правила 5-й редакции самой популярной в мире НРИ, а попутно раскрыв множество интересных вопросов.

Задача была не из лёгких. Нам говорили, что в правилах 5-й редакции изначально заложено много таких идей, с которыми будет трудно увязать тон и атмосферу Средиземья. Но это нас не сильно пугало. Мы всегда знали, что в НРИ играют умные люди, которые любят возиться со сложно устроенными и продуманными до мелочей правилами, управлять глубокими персонажами и переживать захватывающие моменты. Мы и сами такие, потому и любим множество подобных игр. Мы также были уверены в том, что у нас отличные наработки и много замечательных идей, которые можно переложить на любые системы правил, а ещё, что у нас бесподобная команда, которая с этим точно справится.



Меня очень удивило, насколько хороши оказались правила 5-й редакции. Хотя по традиции в них делается упор на честный баланс игрового процесса, ведущий игры может легко приспособить их как ему больше нравится. Для этого есть много возможностей, а также разных «официальных» способов играть. От этого нам было ещё интереснее работать над «Приключениями в Средиземье». Прежде всего мы старались ориентироваться на ведущих и сделать так, чтобы всё было в их руках. Ведь они лучше других знают своих игроков и им легче понять, что их игрокам больше понравится, и чего они ждут от каждой конкретной игровой сессии. Нашей целью было предложить дополнительные варианты и вдохновить ведущих на создание именно того ролевого приключения в мире Средиземья, которое бы они хотели.

Раз уж именно я пишу эти вступительные строки, воспользуюсь возможностью поблагодарить лидера нашей команды разработчиков — Дома Макдовалла, который настоял на том, чтобы сделать игру, ориентированной на игроков. Дом редко получает столько похвалы, сколько заслуживает за ту креативность, которую проявляет в работе над нашими играми, и я хочу это исправить. Ведь какую книгу (включая эту) или коробку с игрой от Cubicle 7 не возьми, везде он первым брался за работу. И при этом Дом слишком скромн, чтобы об этом напоминать. Но поверьте, без его творческого подхода, задора и видения игры, «Приключения в Средиземье» не было бы.

«Всё, что мы можем, — решить как поступить с отпущенным нам временем».

Джон Ходжсон, 2016





мир и летопись времён



сольются тысячи дорог в один великий путь

Этим письмом сообщаю Вам, что огласил своё воззвание. Уже разосланы гонцы, отзвонили колокола и стихли голоса глашатаев! Теперь я жду отклика народов Севера и горячо верю, что своими делами они докажут необоснованность Вашего пессимизма. Пока Дракон был жив, я бы и сам, вероятно, согласился с Вами, но теперь боюсь, что Вы недооцениваете огонь отваги, распалённый в сердцах приходом новой эры.

Так или иначе, как было условлено, направляю Вам примерный список товаров, нужных для экипировки прибывающих отрядов доблестных добровольцев. Прошу поддержать Ваших мастеров в этом деле и напоминаю, что за заказы на эти изделия я готов поручиться лично. В магазинах и лавках Озёрного города и Дейла должно быть достаточно товаров, чтобы вновь прибывшие могли получить всё необходимое. Уверен, что не надо лишний раз напоминать Вам о том, какую выгоду это принесёт в итоге всем нам.

Отрывок из письма короля Барда
королю Даину Железностопу





добро пожаловать - в средиземье -

... и тут под его ладонь попало то, что напоминало на ощупь холодное металлическое колечко, лежащее на полу тоннеля.

Важные события 2941 года: смерть Смауга, Битва Пяти воинств, восстановление Подгорного королевства и Дейла, а также то, что Бильбо Торбинс нашёл Кольцо Всевластия, — положили начало новой эре в Глухоманье. Следующее десятилетие стало для вольных народов неожиданно спокойным: люди собирались под знамёна амбициозных королей и вождей, впервые за долгое время поднимая головы и направляя взоры за пределы старых границ, а искатели приключений вновь решались выйти на забытые дороги в поисках славы. Это идеальное время для проведения новой игровой кампании в Глухоманье, ведь данный период хорошо знаком читателям повести «Хоббит», но его хронология не так подробно описана, как поздние времена, что позволит разыгрывать самые разные истории.

Кампанию в игре «Приключения в Средиземье» лучше начинать в 2946 году. К этому времени герои игроков уже привыкли к новой жизни, и впереди у них будет ещё целых пять лет приключений, до 2951 года, когда хранителю следует закончить первую часть игровой кампании, объявив о возвращении Тени. Её внезапное пробуждение разрушит оптимистический уклад последних лет и будет тем эффектнее, чем более простыми приключениями будут заняты ранние годы странствий героев.

Пользуясь информацией из этой главы, легко начать игру, события которой происходят в конце Третьей Эпохи. Тут дан набор полезных инструментов, а не жёстких предписаний, ограничивающих творческие порывы хранителя или игроков. Введение в игру новых мест, действующих лиц и событий, описанных тут, поможет разыграть не только увлекательные, но и соответствующие канону Фазы приключений

и братства. Описанное в этой главе можно сделать основой целой серии непрерывных приключений, начинающейся в каком-то из приведённых ниже городов (например в Эсароте или Дейле) и продолжающейся по всему Глухоманью — области со множеством интересных мест и волнительных историй. К тому же в этом довольно мирном периоде Глухоманья легко создавать приключения, полные удивительных открытий, в простом стиле, присущем повести «Хоббит».

ГЛУХОМАНЬЕ

Глухоманье необъятно. В нём есть не только многие километры неизведанных земель, но и уже знакомые полюбившиеся места, на которые искатели приключений смогут взглянуть в игре по-новому. Глухоманье, конечно, лишь часть Средиземья — на севере за хребтами гор и на юге за границами леса лежат бескрайние просторы. Эти земли будут подробно описаны позже, в будущих дополнениях игры.

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЁН

В хронологии из этой книги перечислены по порядку события прошлого и возможного будущего. Большая часть записей основана на информации из имеющихся источников; но есть и специально написанные для игры, придающие общую целостность хронологии. Получившаяся в итоге временная последовательность из важных и не очень событий дополнит историческим контекстом деяния героев ваших приключений.

Совместив описанные тут события с собственными приключениями, можно усилить эффект погружения в мир игры. Эти события также можно сделать завязками придуманных вами игровых историй.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСТОЧНИКОВ

Общие сведения даны в этой главе так подробно, как только можно, и всё же лучшими справочными материалами по-прежнему будут работы самого Толкина. За вдохновением и более детальным описанием мест действия хранителю и игрокам лучше обратиться к соответствующим главам его произведений; при этом дискуссии о «правильности» интерпретации того или иного отрывка лучше вести уже после игры!

Исследуя Глухоманье, «Хоббита» лучше держать под рукой, но и отрывки из «Властелина колец», посвящённые



периоду до приключений Фродо, могут пригодиться. В то же время это не значит, что каждый раз, когда герой встречает кого-то или попадает куда-то, хранитель должен искать толику справочной информации об этом персонаже или месте на сотнях страниц.

ФОРМИРОВАНИЕ ОТРЯДА

Состав группы героев игроков крайне важен, поскольку ни один другой игровой элемент не имеет сопоставимого с ним влияния на ход игры. Особо внимательно отнеситесь к выбору героев игроками и распределению ролей в отряде искателей приключений.

Для облегчения подготовки в этой главе предложен простой сценарий, который легко подстроить под созданных игроками персонажей: кампания по умолчанию начинается в 2946 году, во время Сбора Пяти воинов — праздника, впервые проводимого в Дейле через 5 лет после одноимённой битвы.

Игроки могут создать героев-авантюристов, привлечённых шумихой вокруг этого события в Озёрном городе или воззванием короля Барда. Герои могут прибыть туда сами или сопровождать официального посланника. По желанию хранителя герои игроков могут быть важными фигурами, например самими посланниками! Что бы ни решили игроки, Сбор Пяти воинов поможет направить игру в нужное русло.

ВОЗЗВАНИЕ КОРОЛЯ БАРДА

Спустя пять лет после легендарной битвы вольные народы вновь собрались в Дейле на первый праздник в честь смерти Смауга, названный «Сбором Пяти воинов». Мудрецы говорят, что тогда же Белый Совет изгнал из Лихолесья таинственного Некроманта.

За несколько месяцев до Сбора король Дейла Бард разослал вестников и гонцов в Глухоманье, чтобы тенесли его слово:

Так будьте же смелыми, вольные народы Севера, и придите ко мне! Я желаю для Севера того, во что сложно поверить, и мне нужна ваша сила, чтобы воплотить и реализовать мой план. За участие в нашем возрождении я щедро одарю вас золотом и землями. Вы получите возможность вывести свои народы из тени к светлому будущему.

Новая эра, наступившая в Глухоманье, хрупка. 2941 год стал годом великого триумфа: орки повержены, Дракон убит, Некромант изгнан, но Тень ещё нависает над Средиземьем. Результаты всех добрых дел могут сойти на нет, а радость обернётся печалью и тлением, если герои не выступят на защиту вольных народов и не сохранят столь уязвимый сейчас рассвет новой эры.





ГЛУХОМАНЬЕ И ОКРЕСТНОСТИ

...почти всё, что я слышал, больше похоже на сказки, которыми наши старухи пугают детей. Земли, лежащие севернее Рохана, теперь так отделились от нас, что воображению есть где разгуляться.

На карте искателей приключений (стр. 27) показаны регионы, находящиеся к востоку от Мглистых гор, вплоть до реки Красноводной, ещё называемой Карниен. Протяжённость этой территории с запада на восток составляет примерно 965 километров и 805 с севера на юг, а большую её часть занимает Лихолесье. Местные народы вечно борются за земли вокруг этого леса, на его границах и даже в его пределах. Далее приведены записи, подробно описывающие различные элементы, отображённые на Карте хранителя (см. нахзац данной книги). Также очень подробно описан Озёрный город, так как из-за его уникального расположения между Лихолесьем и Одинокой горой в нём может удобно обосноваться недавно сформированный отряд искателей приключений.

ЗЕМЛИ ВОКРУГ ГОРЫ

Некоторые из наиболее могущественных королевств Севера находятся по соседству со стоящим особняком пиком, известным как Одинокая гора.

ДЕЙЛ

Дейл — город людей, воздвигнутый на западном берегу Бегущей реки. Он возвышается в долине, расположенной между южных отрогов Одинокой горы, где берёт своё начало река, огибающая город широкой петлёй, а затем текущая строго на юг. Этот город был основан северянами почти четыреста лет назад. Два столетия в тесном союзе с гномами Подгорного Королевства город богател и процветал, расширяя своё влияние на восток, на земли между Бегущей рекой и рекой Карниен. Долгим было правление династии местных королей, но, когда Смауг напал на королевство гномов, город был разрушен.

Дейл лежал в руинах и был покинут почти два века. Его бывшее величие стало легендой, о которой пелось





лишь в печальных песнях, звучащих в Озёрном городе и в мелких поселениях, разбросанных по Бегущей реке.

В 2941 году Дейл был восстановлен Бардом, потомком прежних владык и убийцей Дракона, когда весть о его великом деянии привлекла сюда многих с запада и юга. С возрождением Подгорного Королевства к городу возвращается его бывшее величие, ведь искусные гномы изделия снова везут через Главные врата Эребора для продажи на рынках Дейла рядом с товарами местных ремесленников и тем, что привезено по реке из Озёрного города, стоящего вниз по течению.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ДЕЙЛЕ

- ❖ Одварр из Дейла прежде был фермером, жившим к востоку от Долгого озера. Его ранили в Битве Пяти воинов, но король Бард щедро наградил его за героизм, и потому Одварр остался жить в отстроенном Дейле. Теперь, когда его дочь Келда стала совершеннолетней и выходит замуж, он ищет тех, кто за вознаграждение отправится на его старую ферму, проверит, всё ли там в порядке, и, если что, разберётся с проблемами, чтобы он мог передать её дочери в качестве приданого.
- ❖ Король Бард считает, что в его новом королевстве есть много плодородных угодий, которые можно заселить, но Смауг опустошил часть из них, да и все старые карты были сожжены его пламенем. Королю нужны герои, которые вновь нанесут на карты его владения.
- ❖ Потомки тех, кто бежал из старого Дейла с появлением Дракона, знают, что их предки когда-то были богачами, жившими в больших каменных домах, а рассказы о закопанном золоте и фамильных ценностях передаются среди них из поколения в поколение. Теперь Дракона нет, и наследники могут восстановить свои права. Они могут нанять героев, чтобы найти место, где стоял особняк или была башня их предков, и прогнать оттуда воров или охотников до чужих сокровищ.

За последние четыре года основные восстановительные работы в городе были закончены, включая ремонт зубчатых стен и колоколен, но благодаря росту торговли и благосостояния Дейла каждый месяц в городе проводится много дополнительных работ по благоустройству. Гномы-каменщики трудятся повсюду: они управляют строительством новых фонтанов и бассейнов и возведением новых мостов через каналы. Гномы мастера мостят разные улицы булыжниками разных цветов, от которых те потом берут свои названия. Местность к югу и западу от горы снова полна обширных сельскохозяйственных угодий, обеспечивающих продовольствием население города и гномов, живущих под Одинокой горой. Фермерских полей с каждым годом становятся всё больше, и они постепенно приближаются к великому Лихолесью и самым северным участкам Долгих топей.

ЭРЕБОР

Одинокая гора служила логовом дракону Смаугу почти два века. Сегодня Эребор снова известен как Подгорное Королевство и самое процветающее царство народа Дурина. Этот отдельно стоящий пик высится к востоку от Лихолесья и к югу от Серых гор. Из-за своей высоты верхушка Эребора каждый год остаётся под снегом почти до конца весны. Подножие Эребора простирается на километры. Склоны делятся на шесть больших отрогов: длинные и крутые, эти отроги спускаются к равнинам на юге и западе, а также к Пустоши и каменистым землям на севере и востоке.

Воды Бегущей реки текут от подножья Одинокой горы, где два самых южных отрога образуют большой скалистый овраг. Здесь поток минует Главные врата цитадели гномов, а затем широко изгибается по долине Дейла, прежде чем окончательно отвернуть от горы в сторону Долгого озера.

После смерти Дракона подданные короля Даина навели порядок во всех подземельях своего подгорного королевства, очистив их от зловония змея, которое проникло в каждый угол. Затем они вгрызлись вглубь горы, отстраивая залы и коридоры под стать своему богатому и могущественному королевству. Всего за несколько лет они восстановили все верхние уровни крепости, а также нижние проходы и туннели, заваленные Драконом для защиты сокровищ.



ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ЭРЕБОРЕ

- ❖ Кто-то охотится на воронов Одинокой горы. По ночам он бросает в птиц камни, возможно, при помощи пращи, а может, голыми руками. Понятное дело, гномы Эребора огорчены происходящим и предлагают большую награду тем, кто сможет поймать убийцу и доставит его живым к королю Даину.
- ❖ Группы гномов стекаются в Эребор со всего Средиземья. Они приносят новости из самых дальних уголков мира — объём знаний, накопленных в Эреборе, огромен. Если искателю приключений нужна информация из далёких мест, то начать её поиск стоит именно отсюда. Также стоит отметить, что скопление множества семей и кланов гномов в одном месте само по себе становится причиной появления новых проблем, решение которых лучше доверить кому-то со стороны.

ЖЕЛЕЗНЫЕ ХОЛМЫ

Крепость Железных холмов — самый восточный форпост гномов. В этих холмах почти нет золота и серебра, так обожаемых гномами, но, как понятию из названия, полно железа. Великие кузнецы этих мест создают в своих кузнях бессчётное количество оружия и доспехов, а сами храбрые гномы Железных холмов являются мощной правой рукой Короля под Горой.

ОЗЁРНЫЙ ГОРОД

С давних времён, когда могучее королевство Северян ещё простиралось далеко во все стороны от Одинокой горы, на Долгом озере уже стоял город. Он вырос из деревеньки на западном берегу, превратившейся в крупный торговый порт, когда в неё переехали некоторые купеческие семейства Дейла. Тут они построили склады, а также большие особняки, чтобы жить поблизости, контролируя приход и уход своих товаров. Многие последующие годы суда людей озера ходили вверх и вниз по реке с трюмами, забитыми золотом, и палубами, полными одоспешенных воинов, готовых к войне

даже в дальних землях. Когда Смауг напал на Эребор, почти двести лет назад, Эсгарот чудом уцелел. Дейлу повезло меньше, и те его жители, кому удалось унести ноги из его развалин, были вынуждены искать убежища среди озёрного народа. Но со временем из страха перед драконом людям пришлось покинуть даже город на берегу и возвести новые постройки прямо над гладью Долгого озера в надежде, что его глубокие холодные воды убергут их от огненного дыхания Смауга. Так возник Озёрный город, живший под тенью горы, пока одной ночью на него не напал Смауг и не спалил его, превратив в облако пара и искр.

В наши дни большой деревянный мост тянется от западного берега озера к Эсгароту, отстроенному заново в нескольких километрах севернее места, где покоятся кости Смауга. Больше прежнего, новый город стоит на деревянных сваях, вытесанных из огромных стволов лесных деревьев, вбитых глубоко в озёрное дно. Его здания, набережные и улицы переполнены деятельным народом, живущим богаче прежнего. Умелые эльфы из королевства Трандуила помогли воссоздать город. И теперь их утончённый вкус передают изгибы множества изящных арок, перекинутых над широкими городскими улицами, словно ветви деревьев, и тонкий орнамент, украшающий фасады некоторых домов.

Эсгарот и сейчас остаётся свободным городом, управляемым градоначальником, избранным из числа старейшин и мудрецов. В Большом доме на главной Рыночной площади он ведёт дела от имени жителей Озёрного города вместе с собранием советников. Его обязанность — защищать и хранить мир и богатство города, управлять его торговыми делами и политикой. В последние годы Эсгарот начал страдать от близкого соседства с Дейлом. Опасаясь за независимость Озёрного города, градоначальник стал сближаться в торговых и политических отношениях с Лесным королевством.

Лесные эльфы всегда были желанными гостями в Озёрном городе, и они ему очень помогли, когда тот был разрушен Смаугом. Эльфов в Эсгароте можно увидеть на каждом шагу: как на простых набережных, так и в домах самых известных и влиятельных купеческих семей.

Более подробная информация об Озёрном городе дана далее на стр. 28.

ДОЛГИЕ ТОПИ

Впереди широко раскинулись земли, наполненные речными водами, распавшимися на сотни извилистых потоков, а также топи и заводи, испещрённые островками...

Там, где Бегущая река подходит к восточному краю Лихолесья, узкие полосы суши по обе стороны от неё из-за длительного разлива превратились в непроходимое болото. Позднее из-за непрекращающихся дождей и нескольких землетрясений Долгие топи расширились дальше на север, достигнув русла Лесной реки и поглотив его в том месте, где эта река выходила из Лихолесья на восток. К 2946 году Долгие топи покрывали территорию протяжённостью более 257 километров с севера на юг: от восточных границ Лесного королевства до берегов Долгого озера и южных земель за горами Лихолесья.

Чтобы попасть в Долгие топи, путешественнику нужно спуститься по Бегущей реке на юг минуя Долгое озеро, либо свернуть на запад к Лесной реке. Часто Долгие топи выглядят одинаково, куда ни глянь: широкое безлесное пространство, заполненное трясиными и зловещими омутами, которые ничто не беспокоит, кроме течения проходящей сквозь них реки. Поутру здесь всё застилает густой туман, который рассеивается лишь к полудню. Но туман никогда не исчезает полностью, он обращается в прозрачную дымку, превращающую яркий

солнечный свет в тусклое свечение. Топи становятся мрачнее там, где встречаются с Лихолесьем. Под тенью этого леса звуки природы полностью замолкают, и только лёгкий холодный ветерок колышет обвислые ветви торчащих из воды деревьев.

ЗЕМЛИ БЕОРНИНГОВ

Границы земель, находящихся под властью Беорна, определяются тем, насколько далеко его последователи готовы зайти, преследуя врагов. Сейчас к землям беорнингов относятся и территории по обе стороны от Великой реки, расположенные около Каррока. Со дня, когда Беорн решил стать лидером людей, его последователи селятся поблизости от его дома, возводя усадьбы и небольшие городища вдоль края Лихолесья: от Старой лесной дороги до Лесных врат.

ДОМ БЕОРНА

За рядом древних дубов и очень высокой колючей изгородью скрывается дом Беорна и прилегающая к нему территория, на которой есть сады, деревянные сараи, конюшни и навесы, а также сам большой дом, выполненный в традиционном стиле северян (см. «Большой дом северян» на стр. 149 «Книги игрока»). Судя по рядам пчелиных ульев в форме колокольчиков, вкусы Беорна не изменились со времён визита Бильбо, однако он не навя-





зывает собственные пристрастия последователям, живущим охотой. Именно в этом месте Беорн находится почти всегда, по крайней мере в течение дня, держа совет со старейшими и могущественнейшими последователями, принимая иноземцев и других гостей или выпекая свои знаменитые коврижки.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ЗЕМЛЯХ БЕОРНИНГОВ

- ❖ Беорнинги защищают Старый брод от бандитов и других угроз, из-за чего нажили себе много врагов. Когда грабители нападают на охрану брода и убивают нескольких беорнигов, героев просят разыскать убийц. Возможно, атака была спланирована по приказу купцов, озлобленных высокой платой за проход через реку в землях Беорна.
- ❖ Беорн не терпит чужих рыболовов и охотников на своих землях. Что он потребует взамен от отряда недотёп, которых поймают за охотой на его оленей? Смогут ли герои задобрить разозлённого Беорна и превратить его в своего покровителя?
- ❖ Пастух утверждает, что его младшую дочь похитили и съели орлы Севера. Он говорит, что орлы годами крали его овец и что он знает, какие следы остаются после их нападений. Теперь он хочет, чтобы герои изловили короля орлов и восстановили справедливость. Выяснят ли герои, что стало с девушкой на самом деле? Если зоркие орлы не в ответе за случившееся, возможно, они могли видеть, кто совершил злодеяние.

КАРРОК

Каррок — это большой каменный утёс, разделяющий надвое речной поток в верховьях Андуйна, севернее Старого брода. Древний лестничный марш, начинающийся в маленькой пещере у подножия утёса, ведёт к плоской площадке на вершине. Каменистый брод соединяет Каррок с восточным берегом Великой реки, к западному берегу брод не ведёт.

ВЫСОКИЙ ПЕРЕВАЛ

Проход, идущий через Мглистые горы, соединяет Глухоманье с западными регионами. Известен большинству, поскольку чаще всего путники предпочитают именно этот путь, а не Врата Краснорога или горный перевал у истока Ирисной реки. Надзор за этим проходом и защита его от гоблинов — одна из задач, которую Беорн возложил на плечи своего народа. Этой обязанности беорнинги только рады.

СТАРЫЙ БРОД

Старый брод — место, где Старая лесная дорога пересекает Великую реку. Когда-то тут был большой каменный мост: руины его основания ещё можно увидеть в засушливый сезон, когда река мелеет. За бродом постоянно следят беорнинги, торгующие здесь же с другими народами, в основном с людьми леса.

ЗЕМЛИ ЛЮДЕЙ ЛЕСА

Долины по сторонам Великой реки и западный край Лихолесья — дом людей леса. Многочисленного, смелого и хорошо вооружённого народа, живущего в местах, полных опасностей. Люди леса из Глухоманья не образуют королевства, а разделены на дома — группы родственных кланов или семей, живущих в одном большом доме-холле. Каждый дом управляется советом старейшин, старыми и мудрыми представителями дома. В трудные времена старейшины всех домов держат совет на народном сборе, большом собрании, где решается судьба всего лесного народа. В Глухоманье четыре главных дома людей леса: Дом Горного холла, Дом Лесного холла, Дом Лесного города и Дом Ростобеля.

ГОРНЫЙ ХОЛЛ

Это главное поселение лесного народа на западном берегу Великой реки, скрытое в узкой долине к востоку от Мглистых гор, где несёт свои воды бурный поток, огибая крутые скалы, травянистые пригорки и заросшие сосняком холмы. Большой луг, на котором стоит Горный холл, с одной стороны петлёй охватывает поток, а с другой подпирает каменистый склон. Поселение не огорожено частоколом или изгородью, вместо этого жители расширили и углубили русло реки, чтобы к ним можно было попасть лишь по грунтовой дороге, идущей совсем близко к скале вдоль потока.



Многие жители этого поселения работают в шахтах в горах на западе, где ищут под землёй металлы, которые ценят все жители долины Великой реки: медь, олово и железо. Это опасное дело, ведь в подгорной тьме таится множество разных тварей, терпеливо ожидающих неосторожных шахтёров.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ЗЕМЛЯХ ЛЮДЕЙ ЛЕСА

- ❖ Люди леса накопили шахт во Мглистых горах. Добытая руда плавится в Горном холле, а после отливается в слитки и везётся по извилистой дороге и через реку в другие поселения лесного народа. Люди леса сами охраняют эти грузы, но всё больше металла теряется в пути. Что-то явно не так. Это дело рук особо дерзких бандитов или кого-то пострашнее? Или тут замешана какая-то внутренняя вражда между семьями лесного народа?
- ❖ У волшебника Радагаста срочное дело на юге, но он опасается, что какие-нибудь злые создания из леса воспользуются его отсутствием, когда он покинет Ростобель. Он просит учёного из отряда героев прикинуться им на время, чтобы никто не узнал, что Ростобель остался без защиты. Получится ли у героев обмануть пауков и их шпионов, выдавая себя за Радагаста три месяца кряду?
- ❖ В древних преданиях говорится о народе, родившемся лесовикам Юга, жившем в чаще леса, когда Лихолесье было ещё Великим Зеленолесьем. Глубоко в лесу ещё можно наткнуться на курганы и странные резные статуи этого исчезнувшего народа. Что с ним стало тогда и что от него осталось сейчас?

РОСТОБЕЛЬ

Ростобель — это место на юго-западе Лихолесья, где находится обитель Радагаста, всего в 160 километрах севернее голого холма, на котором стоит Дол Гулдур. Название («Бурый заплот») происходит от высокой ограды, отделяющей его от близлежащего леса. Бурый

волшебник жил тут, прежде чем северяне появились в долинах Андуйна. Его присутствие стало отличным подспорьем для людей леса, которые вскоре построили здесь маленькое поселение, где живут, как у них принято, под одной крышей, в длинном доме.

БОЛЬШОЙ ДОМ-ХОЛЛ РОСТОБЕЛЯ

Это огромное здание, обращённое к лесу задом, а передом к Великой реке, одна из его дверей выходит на север, а другая на юг. Радагаст частенько бывает в Большом доме-холле, хотя и предпочитает жить в собственном доме, маленькой хижине с соломенной крышей, под которой обитают всевозможные птицы. Его хижина стоит чуть южнее Большого дома.

ЛЕСНОЙ ХОЛЛ

Лесной холл находится в 80 километрах к югу от Старой лесной дороги, на широкой поляне в лесной глуши, где живут поколения лесорубов лесного народа. Это самое большое поселение людей в диком лесу, обнесённое очень высокой изгородью и крепким частоколом. Это место возведено у самого берега Тёмной реки, протекающей к югу от гор Лихолесья.

При помощи лука, копья, сети или удочки люди леса любого возраста ловят рыбу в заводях Тёмной реки, так как их считают чистыми, в отличие от загрязнённых вод, текущих в лесной чаще. У берега и на мелководье люди леса промывают гравий в поисках золота, принесённого сюда водами реки от подножия гор на севере. Большой дом-холл Лесного холла — огромное здание, стоящее на холме. Все склоны холма, кроме одного, кропотливо обтёсаны до отвесного состояния, делая дом-холл более защищённым.

БОЛЬШОЙ ДОМ-ХОЛЛ ЛЕСНОГО ХОЛЛА

Среди больших домов-холлов лесного народа этот, пожалуй, самый великолепный. Поколения плотников когда-то провели долгие часы с ножом и долотом в руках, покрывая жёсткую древесину из Лихолесья реалистичной резьбой, изображающей зверей, воинов и женщин. Каждая дверь и оконная рама, каждый столб, каждое стропило и каждая балка рассказывают свою историю, иногда напоминая о давно забытых временах, когда люди леса ещё жили в других землях. Ничего подобного больше никогда не делалось, и сегодняшние люди леса только дивятся умению своих предков.



ЛЕСНОЙ ГОРОД

Находится в шестидесяти пяти километрах южнее Лесного холла. Это небольшое поселение на поляне в чаще, где бегущий на запад лесной поток поворачивает прежде, чем лес поднимется на невысокие холмы за восточным берегом. Несколько усадеб окружают древний большой дом-холл, построенный героем лесного народа, когда Тень была впервые изгнана из Лихолесья. История Дома Лесного города, состоящего из наиболее выдающихся родов людей леса, насчитывает больше девятист лет (хотя не Лесной город, а Лесной холл является крупнейшим поселением людей леса). Решения совета старейшин Лесного города обладают приоритетом на любом народном сборе, многие военачальники избирались из его воинов и вождей. В прошлом город сильно пострадал от Тени, ведь многие жители покинули его, когда зловонный туман вновь распространился из Дол Гулдура четыре века назад.

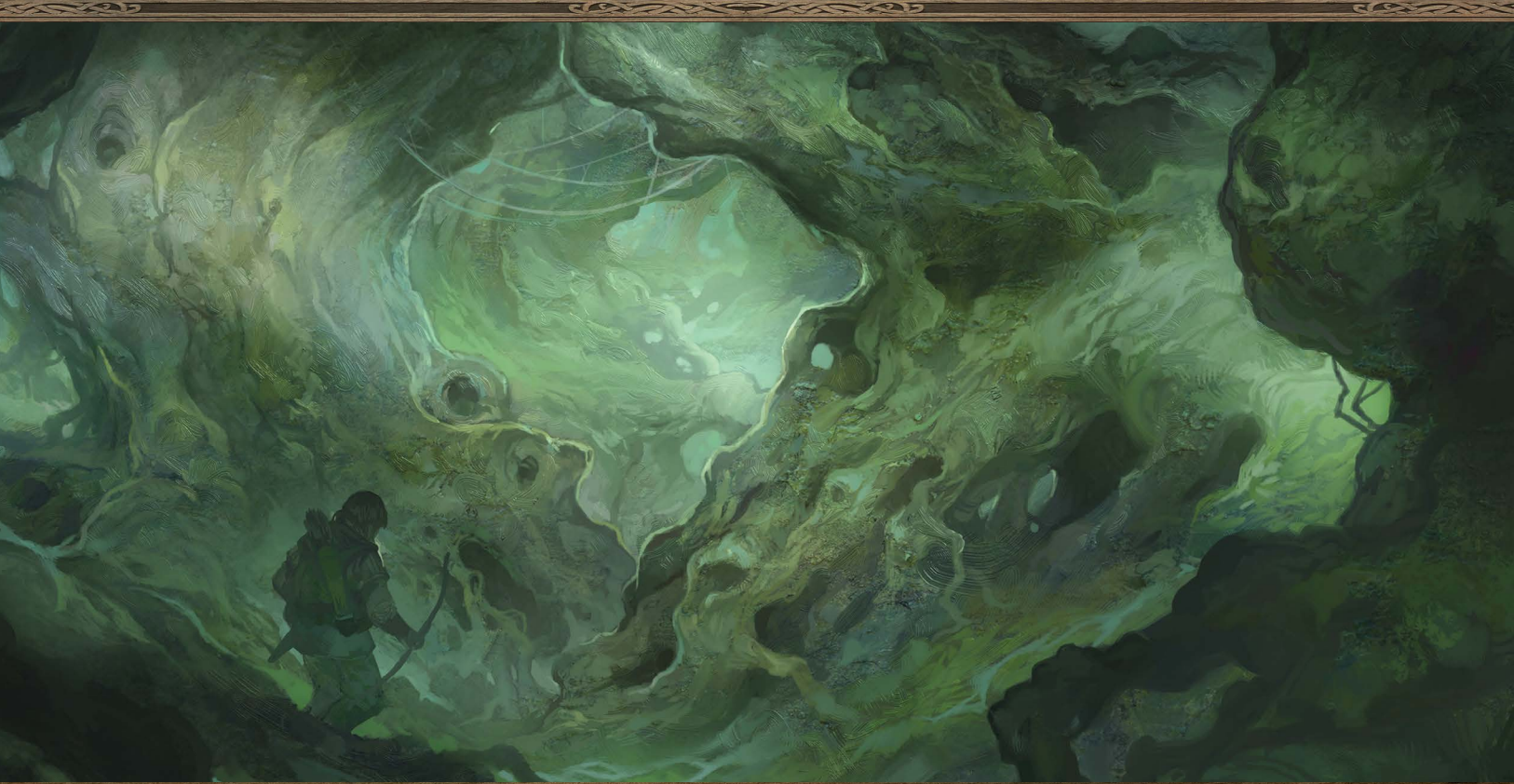
Лишь благодаря действиям волшебника Радагаста город не был полностью заброшен. Сейчас многие люди леса возвращаются сюда, поскольку тьма уходит от западных границ вглубь леса, а дубовые и буковые рощи вновь наполняются животными и пением птиц.

ХОЛЛ БАЛТИ

Этот дом-холл был назван в честь легендарного героя людей леса. В нём хранится величайшее сокровище лесного народа — чудесный фонарь, горящий вечным синим светом, произведение искусства столь древнее, что существовало ещё до летоисчисления людей. Он висит на цепях под потолком. Фонарь сделан из прозрачного синего, как сапфир, стекла и украшен золотыми фигурами молодого воина, почти что мальчика, ведущего по лесу пожилого странника с посохом. Они идут к тёмной крепости на холме. Люди леса приписывают фонарю невероятные целебные свойства, и все дома считают Холл Балти святым местом.

ЛИХОЛЕСЬЕ

Многие называют его «величайшим из лесов Северных земель». Лихолесье — это лесное море, простирающееся более чем на 645 километров с севера на юг и 320 километров с востока на запад до места, где его пересекает Старая лесная дорога. Этот лес расположен в самом центре Глухоманья, и его присутствие веками определяло историю региона. Точно не известно,





с чем можно столкнуться в его пределах, ведь никому так и не удалось подробно исследовать этот лес.

Дни, когда эльфийский король властвовал над всем Великим Зеленолесьем, давно прошли, и дикая чаща вновь захватила сотни ручьёв и тенистых долин, а также поляны, трясин, холмов и гор. Существа, населяющие его, стали «странными и дикими», как однажды сказал Беори. Это и вездесущие чёрные белки, тысячи чёрных мотыльков, собирающихся вокруг любого путника, держащего источник света, и сотни чёрных бабочек, порхающих над верхушками деревьев. Множество тёмных существ спустились с гор, возвышающихся посреди этого леса, или вылезли из подземелий Дол Гулдура, чтобы плодиться и растить потомство в его тусклых тенях. К счастью для жителей окраины леса, там он стал менее тёмным с тех пор, как Некроманта изгнали из крепости на юге Лихолесья. Теперь поговаривают, что скоро и Старая лесная дорога может снова открыться для движения.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ЛИХОЛЕСЬЕ

- ❖ Конечно, сами герои не сойдут с тропы, но что если надо помочь сошедшим с неё бе-долагам? Лихолесье опасно даже для хорошо экипированных героев, желающих помочь без-рассудным или неподготовленным путеше-ственикам. Куда направились заблудившиеся и что случилось с ними, когда они свернули с безопасной тропы? Смогут ли герои быть настолько жестокосердными, чтобы бро-сить потерявшихся на произвол судьбы?
- ❖ Вблизи Одинокой горы нет лесов: дракон съёл сосны, росшие прежде на её склонах. Теперь, когда Дейл и Эребор снова заселены и про-должается их восстановление, на севере ощу-щается сильная нехватка древесины. Звуки дейлских пил и топоров всё чаще стали на-рушать спокойствие восточного Лихоле-сья, однако опрометчиво рубить любимые эльфами деревья, равно как и те, что пропи-тала тьма...

СЕРДЦЕ ЛИХОЛЕСЬЯ

Непроторённое и недостижимое для света Сердце Ли-холесья — прогнивший центр леса. Огромные стволы здешних деревьев искривлены, их изломанные ветви прогибаются под тяжестью плюща, а корни так спу-таны, что в некоторых местах ноги некуда ступить. Здесь, в самой тёмной части леса, живёт много са-мых разных существ. Большинство пауков выполза-ют из укромных уголков именно этого места. Чаща не жалует двуногих: даже самые смелые орки не реша-ются сюда ходить.

СЕВЕРНОЕ ЛИХОЛЕСЬЕ

Этот регион граничит с Лесным королевством там, где Лесная река делит северное Лихолесье на две ча-сти. Несмотря на близость к королевству Трандуила, местный лес тёмен, а густая паутина между деревь-ями явно указывает на присутствие здесь пауков. Сей-час через Северное Лихолесье есть один относительно безопасный путь — сквозь Лесные врата по Эльфий-ской тропе. Её проложили и защитили магией от за-растания и паутины лесные эльфы. У восточного кон-ца тропы пересекает Лесная река, тёмные быстрые воды которой, как говорят, пропитаны чарами, наво-дящими дрему и лишаящими памяти того, кто по-пьёт из неё.

ГОРЫ ЛИХОЛЕСЬЯ

Горы Лихолесья эльфы когда-то называли Тёмными горами из-за цвета склонов, покрытых густыми ело-выми лесами. С течением веков название обрело иное значение, так как в этих горах обосновались самые от-вратительные создания Тёмного Повелителя. Именно в здешних холодных пещерах жили большие летучие мыши, участвовавшие в Битве Пяти воинств, по-сле которой многие из них вернулись обратно — залечи-вать свои раны и размышлять о поражении. В этих горах берёт начало Зачарованная река, впадающая в Лесную реку, идущую с севера, а также несколько дру-гих родников и речушек, теряющихся среди деревьев Лихолесья или в Долгих топях на востоке.

ЮЖНОЕ ЛИХОЛЕСЬЕ

Южное Лихолесье — бывшие владения Некроманта. Его тёмная башня стоит на холме, окружённом сумрач-ным ельником. От её ворот по всему региону тянутся,



как паутина, десятки путей и тропинок — те самые дороги, которыми когда-то пользовались его многочисленные слуги, шпионы и солдаты. Сегодня огромная крепость Дол Гулдур пуста и безмолвна, но голос её бывшего хозяина ещё звучит эхом в её тёмных залах и покоях. Его злобная воля нависла над этим регионом, как проклятие, и его незримое присутствие ощущает любой, кто приближается к этим местам. Чувствуют его и злые твари, до сих пор таящиеся здесь.

СУЖЕНИЕ ЛЕСА

Примерно в 225 километрах к югу от Старой лесной дороги лес начинает сужаться, пока не станет меньше 160 километров в ширину. Это сужение появилось много веков назад благодаря действиям могущественного северного народа, когда-то жившего на западе от дикой чащи. Большая очищенная от леса область вдоль восточной границы Лихолесья — всё, что осталось от их царства. Они создали её, вырубая деревья для строительства и расчищая места для пастбищ.

Несколько троп, проложенных лесными эльфами, когда-то пересекали Сужение леса из конца в конец. Представители других народов стали пользоваться этими тропами, когда эльфы покинули эти места. В наши дни многие люди леса знают, где начинаются эти тропинки, но ведут ли они куда-то или просто исчезают в глубине леса, неизвестно. Говорят, что на этих путях встречаются лесные умертвия — неупокоенные призраки северян, умерших в рабстве у вражеского народа, захватившего их земли века назад.

ЗАПАДНОЕ ЛИХОЛЕСЬЕ

Западнее гор Лихолесья простирается широкий участок леса, такой же тёмный и тоскливый, как и большая часть этой чащобы. Здесь, примерно в 50 километрах к востоку от Старого брода, в Лихолесье заходит Старая лесная дорога. Эта дорога, также известная как «Гномий путь», тянется на более чем 320 километров и выводит к Бегущей реке. Говорят, что во время путешествия Бильбо этой дорогой пользовались гоблины и она была сильно заросшей. Спустя пять лет ситуация довольно сильно переменилась, ведь количество орков сильно уменьшилось после Битвы Пяти воинов, так что дорогу могут начать использовать вновь и на ней снова можно будет встретить обычных путников.

ЛЕСНОЕ КОРОЛЕВСТВО

Часть Лихолесья севернее Лесной реки эльфийский король объявил своими владениями. В прошлую эпоху эльфы занимали холм Амон Ланк, где ныне стоит страшная крепость Дол Гулдур. Но однажды король эльфов возглавил могучее войско, покинув свои владения, чтобы вступить в войну с Врагом, и не вернулся. Его сын был в трауре и, заняв трон отца, увёл свой народ на север. Когда же спустя столетия лес потемнел, а орки и пауки расплодились под его сенью, эльфийский король снова отступил, найдя убежище в подземной цитадели, вблизи восточной границы Лихолесья.

Сегодня подданные эльфийского короля обитают в лесистых долинах среди древних дубов и буков, растущих вдоль реки, берущей начало в Серых горах, а затем текущей на север и впадающей в Долгие топи на востоке. Здесь эльфы живут в домах и хижинах, построенных на поверхности и высоко на ветвях деревьев.

ЧЕРТОГИ ЭЛЬФИЙСКОГО КОРОЛЯ

Под защитой магии за огромными каменными дверями находится подземная крепость лесных эльфов. Она и дворец, и сокровищница короля, и убежище для народа, и темница для врагов. Чертоги — это система пещер под большим холмом со множеством ходов и удобных комнат, включающая резиденцию короля Трандуила. Ниже, где расположены винные погреба, течёт подземная речка, а также находятся глубокие темницы для тех, кого следует держать в заточении по приказу короля.

ДРУГИЕ ЗЕМЛИ

На севере тянутся Серые горы, где долго хозяйничали гномы, между этими горами находится Гиблая пустошь — древнее место гнездования драконов. Дальше раскинулись замёрзшие пустыни, окутанные холодным туманом. О них ходят мрачные легенды.

На востоке, где раскинулись бескрайние равнины, обитают и разрастаются числом странные племена. Однажды новый король или вождь объединит все эти племена под своим знаменем и поведёт их на войну против жителей запада.

Запад

К западу почти на 1300 километров с севера на юг простираются Мглистые горы — неприступные пики, изрытые шахтами и туннелями гоблинов. За ними находится туманный Эриадор, где прежде процветали великие королевства. Теперь эти земли опустели: эльфы Эрегиона ушли, как и жители северного королевства Ариор. Всё, что осталось от них, — скрытая долина Ривенделл, дунэдайн и Серые гавани, последний оплот эльфов на этих берегах. Дунэдайн патрулируют старый Восточно-западный тракт, охраняют Шир хоббитов и людское Бригорье от орков, троллей и других тварей, выползших из тени Ангмара.

Рядом с Серыми гаванями находятся Синие горы, ещё одни владения гномов, где прежде жили Торин Дубоцит и его спутники. Теперь здешних гномов можно часто встретить спешащими по тракту на восток, возвращающимися в чертоги своих предков под Одиной горой. Именно в Эриадоре Торин встретил волшебника Гэндальфа Серого и познакомился с Бильбо Торбинсом, ставшим выдающимся искателем сокровищ.

Гномы приносят новости на запад, и по их рассказам складывается представление о Глухоманье у хоббитов и людей Бри. Когда Дракон правил Эребором, гномы описывали Глухоманье как место, полное опасностей и скорби. Теперь они говорят о новом Короле под Горой и новых надеждах жителей севера. Воззвание короля Барда дошло даже до «Гарцующего пони» и «Зелёного дракона», и теперь, некоторые на западе обдумывают, стоит ли им попытаться счастья в Глухоманье.

Юг

Река Андуин минует Глухоманье, а затем течёт дальше, через водопады Раурос, на юг, минуя холмистые поля Рохана и земли Гондора, последнего, что осталось от исчезнувшего Нуменора. Всю Третью Эпоху Гондор следил за Мордором, царством Врага, и бился с силами Минас Моргула. Гондор заметно ослабел со времён былого величия: город Остилиат брошен, а в Минас Тирите правят не короли, а династия наместников. Но даже поблекшая слава Гондора затмевает свершения других свободных королевств Средиземья. Благодаря альянсу Гондора и Рохана южные земли обладают значительным влиянием в эту эпоху.

Исторически Гондор уделял мало внимания Глухоманью — взор его был всегда обращён к востоку. Но убийство Дракона и возрождение Дейла стали радостной вестью даже здесь, далеко на юге. С изгнанием Некроманта и уходом Тени из Лихолесья торговцев и путников на дорогах стало много больше, чем раньше. К сожалению, это лишь временная передышка, ведь через несколько лет Тёмный Повелитель вернётся в Мордор, и Гондор снова окажется в осаде. И если Гондор падёт, силы зла пройдут маршем по всему Глухоманью...

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЁН

В этот раздел включены три периода времени: первый (**Знания о былом**) в основном содержит факты о древнейшей истории Глухоманья и населяющих его народов; второй (**Недалёкое прошлое**) даёт информацию об этих местах, известную большинству начинающих искателей приключений; третий период (**Тени стущаются**) описывает текущие и грядущие события, которые могут произойти и свидетельствами которых могут стать герои игроков.

ЗНАНИЯ О БЫЛОМ

Давным-давно, при моём деде Мроре, нас изгнали с дальнего севера...

Большую часть изложенной далее информации можно раскрыть персонажу из народа, который сильно ею озабочен и имеет о ней больше знаний. Текст, выделенный курсивом, предназначен исключительно для хранителя, поскольку касается фактов, известных лишь немногим (если такие вообще имеются).

1050 год

Где-то в это время в Великом Зеленолесье зарождается Тень. Лес темнеет, а орки и пауки начинают расползаться по нему от Голого холма на юге. Лесные эльфы больше не покидают самые северные области леса, а люди начинают называть этот лес Лихолесьем. Согласно ранним историям хоббитов, относящимся к Дням странствий, хоббиты пришли из этих мест.

1980 год

Гномы рода Дурина слишком глубоко вгрызлись в Мглистые горы, пробудив тем самым древнее зло. За год, про-

шедший с этого события, огромные залы Кхазад-дума, чуда Северного мира, процветавшего тысячелетие, были заброшены жителями из-за страха и смертей.

1999 год

Траин I, король рода Дурина, дальний предок Торина Дубошита, основывает королевство гиомов в Одинокой горе. Тут гиомы обнаруживают своё самое ценное сокровище — самоцвет Аркенстон, или Сердце горы.

2063 год

В прошлые века рост силы Некроманта Дол Гулдур стал причиной медленного, но неуклонного уменьшения числа жителей в долинах Великой реки. В 2063 году волшебник Гэндальф наконец пошёл в лес, чтобы разобраться в происходящем (в песнях и легендах людей леса его вёл через Лихолесье молодой сын охотника).

Злая сила, живущая в Дол Гулдуре, отступила перед Гэндальфом и бежала на Восток. Волшебник вернулся из подземелий крепости с сокровищем, которое отдал лесному народу на хранение (см. «Лесной город», стр. 18). Так начался период, названный Мудрыми Бдительным миром, то есть перемирием, длившимся четыреста лет.

Тень над Лихолесьем ослабевает, и многие, кто был вынужден уйти, возвращаются на свои земли; в последующие годы люди леса множились и процветали, создавая поселения к востоку и к западу от Великой реки.

2210 год

Торин I, сын Траина, уводит потомков Дурина из Эребора жить в Серые горы. Он забирает Аркенстон с собой в королевской сокровищнице.

2460 год

Прятавшийся четыре века Тёмный Повелитель тайно возвращается в Дол Гулдур. Его сила растёт, и его тёмные помыслы чувствуют все злые твари. Единое Кольцо внимает зову создателя и покидает место хранения.

Лихолесье снова захватывает тьма, когда злые твари сползаются в него по зову. В последующие десятилетия многие люди покидают этот регион, уходя на юг.

2463 год

По предложению леди Галадриэль создаётся Белый совет из Мудрых и могущественных, объединяющий силы Запада против Тени. Саруман Белый, долго изучавший Врага и его слуг, избран главой Совета. Короля





эльфов северного Лихолесья также приглашают присоединиться, но он отказывается.

Примерно в это время Деагол, хоббит-стур, находит Кольцо Всевластия, купаясь в Ирисной реке. Но владеет он Кольцом недолго: Смеагол убивает его, чтобы заполучить Кольцо себе. В последующие годы Смеагола изгоняют, и он поселяется в пещерах Мглистых гор.

2480 год

По приказу хозяина из Дол Гулдура орки начинают расползаться по тёмным уголкам Мглистых гор. От северной горы Гуйдабад до Мории на юге они тайно приводят в порядок каждую крепость, беря под контроль все пути, ведущие в земли западные гор.

В ответ на растущую в горах угрозу люди леса западных долин Великой реки строят крепость в Горном холме на фундаменте более старого укрепления.

2510 год

После великой битвы Эорл Юный, повелитель коневодов севера, уводит своих людей из долин верховьев Андуина жить вольно на равнинах Каленардона, на дальнем юге. Он становится первым королём Рохана.

2570 год

В конце царствования Наина II драконы начинают атаковать гномьи постройки в Серых горах. Гномам предстоит долгая и страшная война.

2589 год

Охотясь на гномов, драконы Северной пустоши начинают переселяться южнее. Король Даин I и его второй сын Фрор убиты Холодным драконом, когда закрывали врата в залы.

2590 год

Старший сын Даина I и наследник престола Трор снова восстанавливает королевский двор в Эреборе. Аркенстон возвращается на своё место в Великом зале Траина, а вместе с ним в Эребор возвращается и большая часть народа Дурина. Гномы строят копи и туннели в основании горы, расширяя подземные владения огромными залами и большими мастерскими. Другую группу гномов уводит на восток его брат Грор, третий сын Даина, там они поселяются в Железных

холмах. В то же время несколько кланов северян, живших вдоль Бегущей реки, переселяются севернее, поближе к Одинокой горе. Они заводят дружбу с гномами Эребора, налаживая оживлённую торговлю с Железными холмами. Их город Дейл процветает и за следующие сто лет становится столицей могучего королевства, простирающегося далеко на восток и на юг.

2740 год

Встревоженные усилением гномов и людей Севера, орки начинают совершать крупные набеги на регионы к западу от Мглистых гор. Орочья угроза исходит в основном от крепости на горе Грэм.

2747 год

В Битве на Зелёных полях хоббиты Шира сталкиваются с отрядом орков с горы Грэм и побеждают его. Король Гольфимбул, который вёл орков в бой, был убит Бандобрасом Туком по прозвищу Бычий рёв.

2758 год

В это же время дикие народы с востока выступают против своих врагов. На севере армии Дейла собрались под знаменем короля Бладортина, но с конца 2758-го и до начала 2759 года на Севере бушуют сильные, неумолимые ветра, земля покрывается снегом и льдом. Наступает долгая зима, и король Бладортин умирает до отступления непогоды. Его сменяет младший сын Гирион, он оттесняет врагов обратно к восточным границам королевства.

Пять следующих месяцев зима приносит большие страдания и беды многим народам. В итоге Гэндальф Серый даже вмешивается, чтобы помочь Шире.

2770 год

Однажды ночью на Одинокую гору нападает извергающийся пламя дракон Смауг. Он застаёт гномов врасплох. В итоге Эребор разорён, его жители убиты. Воины Дейла тоже уничтожены, король Гирион погиб. Трор, Король под Горой, и его сын Траин, спасаются через тайный туннель. В изгнании к ним присоединяется молодой сын Траина — Торин.

Дракон объявляет подземные чертоги Эребора и сокровища в них своей собственностью. Из своего гнезда в горе Смауг начинает вылетать на охоту, убивая



людей и скот, превращая окрестные земли в пустоши. Через некоторое время Дейл становится полностью заброшен и постепенно обращается в руины.

2790 год

Трор, король гномов в изгнании, захвачен и убит в Мории великим орком Азогом. Готовясь к отмщению, сын короля Траин созывает гномов.

2793 год

Гномы народа Дурина, заручившись поддержкой других родов Праотцов гномов, начинают долгую и жестокую войну против орков Мглистых гор.

2799 год

Финальная битва Войны гномов с орками происходит у Восточных ворот Мории. Гномы побеждают, а молодой Даин Железностоп отличается, убив Азога в одиночку. Но у этой победы горькое послевкусие: значительное сокращение числа орков в этих горах, было достигнуто ценой огромных жертв.

Гномы покидают поле боя, не пытаясь вернуть Морию, и снова разбредаются на все четыре стороны: Даин Железностоп возвращается в Железные Холмы, Траин и его сын Торин уходят на запад и в итоге селятся в Синих горах на северо-западе.

2841 год

Жажда золота медленно овладевает Траинном. Решив вернуться в Эребор, он убеждает Балина, Двалина и некоторых других покинуть Синие горы с ним. Странствия снова приводят их за Мглистые горы, и тёмной ночью Траин пропадает в Лихолесье.

2850 год

Спустя почти восемьсот лет Гэндальф Серый тайно посещает Дол Гулдур. В зловещей крепости он понимает, что его самые глубокие страхи верны: ужасный Некромант в действительности тёмный владыка Саурон. Прежде чем покинуть чёрную крепость, волшебник встречает пропавшего Траина. Раненый гном вручает ему карту и ключ, а после умирает.

2851 год

Белый Совет собирается в Ривенделе, чтобы обсудить увиденное Гэндальфом Серым в Дол Гулдуре. Он

призывает выступить против Тёмного повелителя, атаковав его крепость. Саруман против этого. Он говорит, что Совет ещё не готов и сейчас не следует нападать на Дол Гулдур, чтобы не стало хуже (в то время Саруман уже знал, что Кольцо Всевластия утеряно в Ирисной низине, и старался не допустить вмешательства в организованные им поиски).

2890 год

В Торбе-на-Круче, что в Шире, родился сын Бунго Торбинса и Белладонины Тук — Бильбо Торбинс.

2900 год

В Глухоманье по-прежнему опасно, но многие храбрецы возвращаются с юга в долины Великой реки. Радагаст Бурый встречает советом: «Селитесь в более светлых рощах, в долинах и по берегам рек».

2911 год

Чрезвычайно суровые и долгие холода пришли в ноябре. Сезон запомнился как Лютая зима: её морозная хватка стискивала северные регионы снегом и льдом в течение пяти месяцев. Реки и озёра замёрзли, а белые волки пришли из мёрзлых пустошей дальнего Севера. Когда в марте следующего года холодные ветра наконец стихли, из-за таяния льда на реках начались паводки, и многие земли затопило. Примерно в это же время Долгие топи разрослись и заняли территорию от Старой лесной дороги до Лесной реки.

2931 год

1 марта этого года родился Арагорн, сын Араторна, прямой потомок Исильдура, последнего Верховного короля людей Запада. Два года спустя в совместном походе с сыновьями Элронда Полуэльфа против орков горы Грэм, его отец, погибает. Мать Гилраен отвозит Арагорна в Ривенделл, где Элронд его усыновляет. Арагорну дают имя Эстел (Надежда), а его происхождение скрывают.

НЕДАЛЁКОЕ ПРОШЛОЕ

...однажды у дверей Бильбо объявился великий волшебник Гэндальф Серый и привёл с собой тринадцать гномов...

Далее речь пойдёт о событиях последних 5 лет. Записи, не выделенные курсивом, считаются общез-



вестной информацией для персонажей с Севера, так как эти знаменательные новости разлетелись по всему Глухоманью. И даже до героев с юга, вероятно, доходили о них хотя бы какие-то обрывочные слухи.

2941 год

Волшебник Гэндальф и тринадцать гномов во главе с Ториниом Дубоцитом навещают хоббита Бильбо в Шире, а затем вместе с ним отправляются за сокровищами народа Дурини и освобождают Север от Дракона Эребора.

Гэндальф на время покидает участников похода, чтобы убедить Белый Совет нанести решительный удар по Дол-Гулдуру. На этот раз Саруман согласен, и Совет берётся за эту сложную задачу. Но Саурон снова готов к действиям своих врагов и отступает из своей цитадели: Тёмная Сила уходит из Лихолесья.

Череда маловероятных событий приводит к гибели Смауга и разрушению Озёрного города. Даин с Железных Холмов становится правителем восстановленного Подгорного королевства. Гномы, люди и эльфы сообща восстанавливают Дейл и город на Долгом озере.

2942 год

Бильбо возвращается к мирной жизни в Шире. Он приносит с собой Кольцо Всевластия, не подозревая о его истинной природе. Пока он добирался домой, вести о великих свершениях разлетаются по всей земле.

Тёмный Повелитель возвращается в Мордор. В крепости Минас Моргул его встречают его самые могущественные слуги — девять Призраков Кольца.

2943 год

Градоначальник Озёрного города заболевает драконьей болезнью и сбегает, унося с собой большую часть золота, дарованного ему Бардом за помощь людей озера. Помогавшие ему подельники позже бросают его одного, и он умирает голодной смертью в Пустоши.

2944 год

Голлум оставляет своё логово под горами и отправляется на поиски того, кто украл Кольцо. Через какое-то время он забредает в Лихолесье, в конечном итоге добирается до Эсгарота и даже оказывается на

улицах Дейла. С некоторых пор за ним начинают пристально следить лесные эльфы.

2944–2945 годы

Бард завершает реконструкцию Дейла и становится королём. Озёрный город на Долгом озере отстроен сызнова, и торговля вверх и вниз по Бегущей реке возобновляется. Беорн провозглашает себя великим вождём, возглавляющим собственных последователей, которых вскоре станут звать беорнинггами.

ТЕНИ СГУЩАЮТСЯ

Осенним вечером несколько лет спустя Бильбо сидел в кабинете и писал мемуары...

События, описанные далее, происходят в Глухоманье в период с 2946-го по 2951 год. Здесь нет записей, выделенных курсивом: хранитель может использовать любое из событий по своему усмотрению. Например, каждый эпизод, если его развить, может стать основным для Фазы приключений или частью Фазы братства, связанной с Завершением года, либо использоваться как фоновое событие, параллельно с которым проходит ваше приключение.

Часть информации не следует сообщать игрокам и надо хранить в секрете, пока она не станет общеизвестна (если это вообще случится).

В рукописях Толкина нет крупных событий, произошедших в первые четыре года правления Барда, поэтому специально для игры придумано несколько простых историй, вводных для нового отряда героев. Без важных изменений вокруг у героев будет время стать известными искателями приключений, прежде чем новые важные для мира события начнут влиять на их судьбу: в 2951 году появятся первые предпосылки Войны Кольца, и в Средиземье начнётся новая эра.

2946 год

Сбор Пяти воинов

В последние дни ноября, спустя 5 лет после Битвы Пяти воинов, в Дейле впервые с помпой отмечают годовщину победы. Ожидается, что жители всех окрестных земель примут участие в гуляниях: праздник спланирован так, чтобы совпадать с местными праздниками урожая и началом холодного сезона.



Это празднество — отличный повод собрать отряд героев, поэтому по стандартному сценарию приключение следует начинать именно на празднике.

Совет Севера

Во время первого Сбора посланники из Озёрного города, а также из Лесного и Подгорного королевств встречаются с королём Бардом для обсуждения вопросов, касающихся Глухоманья. Герои игроков могут присутствовать на нём как представители своего народа и даже могут быть посланниками на этой встрече.

2947 год

Голлум ищет Кольцо Всевластия

Примерно в это время Голлум теряет след Бильбо в Мглистых горах и поворачивает назад. Он прячется в Лихолесье, медленно пробираясь на юг. В лесу о нём ходят ужасные слухи, и среди людей леса начинают ходить рассказы о призраке-кровопийце, который охотится на неосторожных путников.

Герои игроков, путешествующие через Лихолесье или проводящие Фазу братства вблизи от этого леса, могут мельком заметить Голлума.

2948 год

Серый странник

Опасаясь возможных распрей между народами Севера, Гэндальф Серый посещает повелителей эльфов, людей и гномов. Он хочет сделать одного из них членом Белого Совета. Среди рассматриваемых кандидатов — король Даин, Бард, Беорн и эльфийский король. Гэндальф оценит претендентов и представит выбранного на одобрение главе Совета, волшебнику Саруману.

Если герои достаточно близки с Гэндальфом и он дорожит их мнением, то прислушается к их совету.

2949 год

Гэндальф и Балин навещают Бильбо

Гэндальф и Балин отправляются в Шир, чтобы навестить Бильбо Торбинса. Одним осенним вечером они прибывают в Торбу-на-Круче. Друзья проводят время вместе, вспоминая свои приключения и обсуждая происходящее в Глухоманье. Балин не скрывает своего бес-

покойства от близкого друга и хочет убедить Бильбо участвовать с ним в новом приключении. Бильбо колеблется, но всё же отклоняет предложение.

Если герой родом из Шира, он может стать свидетелем этого эпизода.

2951 год

Становится известно, что Саурон в Мордоре

После 9 лет подготовки Саурон перестаёт скрывать, что вернулся в чёрные земли Мордора. Он готов распространить свою власть повсюду и начинает заново отстраивать свою Тёмную башню. Он созывает огромную армию на чёрной земле, и на его призыв откликаются всевозможные злобные твари. Голлум в их числе, и его путь постепенно сворачивает в Мордор.

Если у героя есть постоянный пункт Тени либо его значение Тени равно 3 и больше, его будут мучить ночные кошмары, в основном видения чёрной земли, возвышение Тёмной башни или Пылающее Око.

Назгулы входят в Дол Гулдул

Саурон начинает действовать. Он посылает Назгулов вернуть свою крепость в южном Лихолесье. С их появлением лес снова темнеет. На севере распространяются слухи о новом появлении Тени на юге. Орки и гоблины начинают носить символ Всевидящего Ока.

Возвращение Арвен

Арвен, дочь Элронда, возвращается в Ривенделл, чтобы навестить своего отца после длительного пребывания в Лориене.

Арагорн покидает Ривенделл

В день своего совершеннолетия, 1 марта, Арагорн узнаёт от приёмного отца Элронда о своём истинном имени и происхождении. Из его рук он получает две семейные реликвии своего дома: осколки меча Нарсила и кольцо Барахира. На следующий день он впервые встречает Арвен и влюбляется в неё. Узнав о том, кто она и кем приходится Элронду, Арагорн покидает Ривенделл и отправляется в Глухоманье. Многие следопыты отправляются в путь примерно в то же время, разбредаясь к востоку от гор.



путеводитель по - озёрному городу -

Ваша первая кампания по «Приключениям в Средиземье», скорее всего, начнётся в Озёрном городе. Когда воззвание короля Барда разнеслось по Глухومانью и за его пределы, в этот город потянулись разные искатели приключений, желающие помочь королю создать новое королевство вольных народов.

Озёрный город — идеальное место, чтобы собрать отряд и найти ему работу. В игре «Приключения в Средиземье» он считается первым Убежищем для новичков. Игроки могут легко придумать общую историю встречи своих персонажей здесь и отправить их в приключения по округе, если захотят, но и в самом городе начинающим героям будет чем заняться. Далее подробно описан Озёрный город, также известный как Эсгарот, спустя пять лет после смерти Смауга.

На севере только Дейл может сравниться с Эсгаротом по красоте. Почти все поселения региона представляют собой кучку домов, обнесённых изгородью, а Озёрный город — это остров из дерева с оживлёнными

ми улицами, множеством домов и башен, который поднимается прямо из вод Долгого озера.

Когда Север процветал и был богат, Эсгарот создавался как торговый порт. Он обрёл независимость, когда властитель Дейла позволил его горожанам избирать градоначальника из числа старейших и мудрейших жителей. Благодаря удачному положению между Лесным королевством, Подгорным королевством и Дейлом, Озёрный город просуществовал века.

Сегодня Эсгарот — богатый порт, почти в три раза больше прежнего, разрушенного Смаугом. За водопадом к югу от Долгого озера Бегущая река много километров течёт мимо земли Дорвинион, пока не впадает в великое внутреннее море Руна. Оттуда на торговых судах прибывают в Озёрный город путешественники из дальних мест, везя с собой разные диковинные товары. На форзаце этой книги есть карта Эсгарота с домами людей озера, каким он был в 2949 году, когда его население превысило тысячу человек. Ниже подробно описаны районы города и здания, расположенные в них.

ВОРОТА И УКРЕПЛЕНИЯ МОСТА (В НА КАРТЕ)

Большой мост, идущий от берега Долгого озера к Эсгароту, упирается в высокие **ворота** (5 на карте). Они защищают вход в город на случай, если против-





ник застанет защитников врасплох и те не успеют разрушить мост. С привратных укреплений защитники могут стрелять по нападающим из луков с выгодных и защищённых позиций, а также скидывать камни на тех, кто ломает ворота. С частокола слева и справа от ворот другие лучники могут вести по врагам на мосту массированный перекрёстный огонь. Если же враг прорвётся в ворота, он окажется в ловушке — между **таможней** (15) и частоколом, под огнём лучников, бьющих со всех сторон.

Большое здание **таможни** (15) защищают крепкие деревянные ворота. Здесь проверяют всех, кто входит в город, а купцы платят налог городским властям за право продавать свои товары на городских рынках. **Казармы стражи** (8) и **Зал гильдии лучника** (1) удобно расположены рядом с частоколом, защищающим ворота, слева и справа от оборонительных сооружений моста соответственно. Подвесной мост соединяет двор позади казармы с отдельно стоящим зданием — городской **тюрьмой** (4). Сюда попадают нарушители городских законов, принятых советом.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ У ВОРОТ И УКРЕПЛЕНИЙ МОСТА

- ◆ Учитывая то, что в последние месяцы через Озёрный город проходит много купцов, важность и объём работы сборщиков налогов и таможенников значительно выросли. Взятничество здесь всегда было широко распространено, и добропорядочных героев могут нанять расследовать особо вопиющие случаи или выследить опасного мошенника, расхищающего таможенную казну.
- ◆ Освобождение Севера приводит в эти места тех, кто здесь прежде не бывал. Они попадают сюда из Дорвиниона по Бегущей реке и по дорогам. Кто-то бежит от войны на юге; других манят новые возможности или простое любопытство. Но есть среди них и шпионы врага. Что расскажут герои незнакомке, которая станет расспрашивать их об Озёрном городе? Какую цель она преследует, задавая такие вопросы?

Городская стража

Вооружённые стражники дежурят и ночью охраняют большой мост, сторожат все городские ворота, защищают ратушу и важных людей внутри неё (градоначальника Эсгарота и его советников). Городская стража — это вооружённые силы, подчиняющиеся напрямую совету Эсгарота, а основная обязанность стражи — охранять определённые места. Со всеми другими неприятностями разбираются городские караульные.

Стражу обучают и экипируют в **казармах стражи** (8). При нападении на город или других серьёзных происшествиях вместе с городской стражей выступает Гильдия лучника. Бывает, что городская стража может кого-то нанять, если нужны глаза и уши или даже мечи для решения вопросов за пределами города.

КУПЕЧЕСКИЙ РАЙОН (Г НА КАРТЕ)

В центре Озёрного города расположены **рыночный порт** (10) и главная **рыночная площадь** (11). Это, точно, самый большой и оживлённый район города, где живёт большая часть населения. Здесь чужеземные купцы встречаются с купцами Эсгарота, Дейла, Эребора и Лесного королевства, сюда приезжают фермеры из окрестных земель продать свой товар.

Здесь разгружаются корабли и баржи, наполняя городские склады вином, оливковым маслом, специями и солью, глиняной посудой, красками и прочими более экзотическими товарами. Затем на них грузят зерно, шерсть, изделия гномьих кузнецов и прочие товары лавочников, драпировщиков, сыромятников, кожевников, сапожников, шорников и других мастеров.

В огороженной зоне у порта фермеры бойко торгуют домашней живностью — продают скот, овец и птицу мясникам Эсгарота, которые готовят мясо для продажи на **Мясницкой набережной** (3), где также можно купить рыбу и лесную дичь. Фермеров, продающих сыр, яйца, корни и травы, считают корабейниками. Им разрешено торговать на **Примостной улице** (2).

В Купеческом районе торгуют всем, что есть в Озёрном городе, за исключением древесины, золота и драгоценных камней — торговля которыми позволена только в так называемом «Эльфийском квартале». Лучшие дома и гостиницы стоят на **Примостной улице**



(2), ведущей от городских **ворот** (5) к **рыночной площади** (11). На этой улице, под нависающими фронтонами, бродячие музыканты развлекают прохожих.

Дом купеческой гильдии (12) — одно из самых больших зданий в Озёрном городе, служащее местом встречи и общением для всех членов купеческой гильдии. Вначале гильдия создавалась как ассоциация взаимопомощи, но теперь обладает значительной властью, поскольку градоначальниками зачастую становятся те, кто с ней связан. В зале здания купцы ведут дела, например, решают личные вопросы и помогают тем членам, которые не могут вести дела из-за старости или болезни. По соглашению с городским советом ночной караул начинают расставлять с Дома купеческой гильдии, поскольку большинство городских амбаров и складов расположены рядом. Сигнальные горны всегда наготове и предупредят с вершины башни Дома гильдии о пожаре или другой опасности.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В КУПЕЧЕСКОМ РАЙОНЕ

- ◆ Лодии Полуслепой — неудачливый музыкант, который едва может прокормиться и найти ночлег. Большую часть дня он проводит, гуляя по набережным Купеческого района или играя возле трактиров на Примостной улице. Он знает легенды о древних героях и потерянных сокровищах и рад поведать их, чтобы заработать себе на жизнь. Одна из его историй повествует о походе гномов, отправившихся расчищать Старую лесную дорогу и не вернувшихся из Лихолесья. Говорят, что в этом походе были утеряны древнее оружие и доспехи, выкованные гномами ещё до появления Смауга.

Купцы

Купец — член зажиточной семьи, занимающейся торговлей. Обычно купцы Озёрного города продают местные товары (например шерсть, железные инструменты, цветное стекло) и покупают чужеземные (например вино, специи и соль, текстильные краски) для перепродажи на рынках Эсгарота и Дейла. Купцы

регулярно бывают в обоих городах и владеют несколькими судами для перевозки товаров по реке. Многие первенцы купеческих семей проводят почти весь год вдали от дома: на торговых судах они отправляются следить за семейным делом на далёких рынках.

Купцы — занятой народ, недоверчивый к незнакомцам, но порой нуждающийся в услугах искателей приключений, уже заслуживших доверие. Пожилых купцов и купчих часто сопровождают взрослые дети — дерзкие и дерзко одетые юнцы и девушки, болтающие без умолку.

Кузнецы гномов

В кузнях под Горой неутомимые мастера без устали коуют оружие, доспехи и инструменты, которые в итоге окажутся в руках воинов, фермеров и ремесленников по всему Глухومانью. Часто кузнецы посылают своих подмастерий на рыночную площадь Эсгарота продавать железные изделия местным торговцам и купцам, отправляющимся в дальние земли.

Говорят, современные гномьи мастера не сравнятся с кузнецами прошлого, но они по-прежнему делают прочные кольчуги и острые клинки, а их кузницы переполнены молодыми сыновьями знати и ремесленников, отправленными сюда учиться в надежде, что однажды им откроются секреты мастерства гномов.

РЕМЕСЛЕННЫЙ РАЙОН (А НА КАРТЕ)

Севернее **рыночного порта** (10) улицы Озёрного города становятся узкими и кривыми. Тут маленькие двухэтажные домики подпирают друг друга, создавая лабиринт тёмных переулков. Здесь находятся мастерские и дома ремесленников Эсгарота, демонстрирующие многогранность этого процветающего города.

Пёстрые вывески причудливых форм на фасадах мастерских призваны помочь разобраться в общем беспорядке и понять ремёсла мастеров. Но кажущийся хаос обманчив, кварталы чётко поделены между представителями разных ремёсел, и в каждом маленьком переулке торгуют лишь изделиями определённого ремесла.

Узкие внутренние переулки района названы в честь драпировщиков, сыромятников, кожевников, портных, шорников и сапожников. У **рыночной площади** (11) находится Мельницкий ряд с хлебпекарнями.

Больше других в районе выделяется **Лучная улица** (14), где ставни домов окрашены в чёрно-белую клетку.

Отсюда в День чёрной стрелы (1 ноября) выходит возглавляемая градоначальником процессия ремесленников, несущих над головами символы своих ремёсел, открывающая праздник Драконьего отлива.

Так как во многих мастерских Ремесленного района используются печи, район считается пожароопасным, и неудивительно, что здесь находятся главные **казармы городского караула** (17). Высокая башня казарм позволяет часовым хорошо видеть весь город и следить за стоящими рядом купеческими **складами** (7).

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В РЕМЕСЛЕННОМ РАЙОНЕ

- Ювелир изготовил семь ожерелий, усыпанных самоцветами со дна озера, которые когда-то были на легендарном алмазном жилете Смауга. Эти камни сильно пропитаны Драконьей болезнью, и тот, кто носит ожерелье с ними, обречён сойти с ума. Что ещё хуже, гномы по-прежнему считают эти драгоценные камни частью сокровищ Короля под Горой. Когда гномы пришли в его мастерскую узнать о камнях, ювелир сбежал в Лихо-лесье. Смогут ли герои найти семь ожерелий до того, как случится беда?

Мастеровые

Многие ежегодно приезжающие в Эсгарот — это мастеровые или те, кто идёт в подмастерья, поскольку в городе есть масса возможностей для тех, кто хочет овладеть мастерством или научиться торговать. С каждым годом Подгорному королевству, Дейлу и новому Эсгароту требуется всё больше пекарей, портных, ткачей, сапожников, строителей, плотников, гончаров, лодочников и тому подобных. Ремесленники, как правило, миролюбивы и преданны своему делу. Большинство мастеровых Озёрного города работают на первых этажах мастерских, стоящих в ремесленном районе, а живут с семьями над ними (кожевники — исключение, поскольку особым указом им

запрещено изготавливать свои товары в городе из-за неприятного запаха, сопровождающего их работу). Зачастую мастерам и ремесленникам нужны материалы, которые обычным людям трудно достать.

Городской караул

В городе, отстроенном из дерева, безопасность зависит от внимательности тех, кто должен сразу заметить сполохи занимающегося пламени и поднять тревогу. Караул Эсгарота — сто добровольцев, патрулирующих город по ночам, которые сразу тушат любой оставленный без присмотра огонь. Для этого у каждого караульного при себе есть просмоленное верёвочное ведёрко, топорик и небольшой медный горн — на случай, если надо вызвать подмогу. При крупном пожаре караульные могут быстро принести из казарм лестницы, крюки и другой нужный инструмент.

Кроме работы пожарных, на караул возложены обязанности ночной стражи, охраняющей улицы и здания от грабителей, воров и иных нарушителей спокой-





ствия. Один из трёх караульных в отряде (именуемый старшиной) носит баклер (маленький круглый щит) и меч. Но при серьёзной опасности караульным предписывается подать сигнал горном и ждать городскую стражу и стрелков Гильдии Лучника.

ЭЛЬФИЙСКИЙ КВАРТАЛ (Б НА КАРТЕ)

Угол на юго-западе города полностью занимает так называемый «Эльфийский квартал». После возрождения города в нём проживают дипломаты, эмиссары, купцы и торговцы из Лесного королевства. Вся древесина, поступающая из Лихолесья, покупается и продаётся здесь, как и большая часть продукции эльфийских лесорубов королевства Трандуила. Этот квартал отделён от купеческого района каналом, попасть сюда можно только по трём мостам или на лодке. Номинально эльфийский квартал открыт, но к любому, кто захочет пройти по мосту или сойти с лодки, чтобы попасть в него, скорее всего, подойдут два вооружённых лесных эльфа (или больше) и спросят о цели визита. А того, у кого заметят меч или нож, попросят сдать оружие на хранение или уйти. Вероятно, это самое заметное доказательство влияния эльфийского короля на правителей Озёрного города.

Единственные незельфы живущие здесь, — гномы **Сверкающих Ворот** (6). Эти ювелиры и огранщики, а также их подмастерья, юные бардинги, — единственные в Озёрном городе, кому градоначальник разрешил торговать огранёнными и неогранёнными самоцветами, а также золотом и изделиями из него. Их главные покупатели, как правило, эльфы, совершающие покупки от имени своего короля, который особенно любит драгоценности. Любой искатель приключений, желающий оценить недавно найденное сокровище, может прийти сюда, как и всякий, кто хочет приобрести золотое или гравированное кольцо или кольцо, искусно инкрустированное драгоценными камнями.

Речные эльфы

Лесные эльфы, живущие по берегам Лесной реки, служат лодчиками королю эльфов. Они водят плоты, доставляющие товары из Озёрного города в Лесное королевство. Их часто можно увидеть на набережных и в ратуше, где они выпивают и общаются с местными сановниками. Ещё они водят по городским каналам маленькие узкие лодки, на которых перемещаются по городу. Речные эльфы встречают иноземцев чаще, чем

другие эльфы Лихолесья, и хорошо ладят с людьми озера, если их преданность не вызывает сомнений.

Эмиссары песных эльфов

Эмиссар лесных эльфов — надёжный слуга короля, направленный на переговоры в чужие края в качестве делегата. По традиции король Трандуил выбирает эмиссаров из речных эльфов, которые хорошо знакомы с жизнью за пределами Лихолесья. Эмиссары, как правило, тактичные, тонкие дипломаты и внимательные наблюдатели, замечающие любые полезные детали. Они всегда тут как тут, когда Лесному королевству нужен отряд искателей приключений...

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ЭЛЬФИЙСКОМ КВАРТАЛЕ

- ❖ Лучший способ завоевать уважение речных эльфов — поучаствовать в одном из их многочисленных состязаний, таких как бег по узкому борту лодок, хождение по канатам, над рекой, или прыжки с одной быстро движущейся лодки на другую. В последнее время речные эльфы, вдохновлённые проделками отряда Торина, добавили в состязания сплав по реке в бочках.

КВАРТАЛ РАТУШИ (Ж НА КАРТЕ)

Район вокруг **ратуши** (16) считается лучшим кварталом города. В нём стоят большие дома с самыми удобными апартаментами, а попасть в него можно только через ворота, охраняемые стражей.

Когда стало ясно, что из-за большого количества прибывающего народа новый Озёрный город выйдет больше прежнего, разрушенного с гибелью Смауга, наиболее древние и богатые купеческие рода Эсгарота выбрали для возведения своих хором лучшее место на самых высоких и надёжных сваях, находящееся высоко над озёрной гладью.

Как следствие, дома здесь теплее и суше, а богатые хозяева считают их в целом более безопасными. Сегодня в этом районе проживает большинство членов городского совета и другие должностные лица, а также

многие послы, прибывающие в Озёрный город по поручениям своих правителей (единственным исключением являются эльфы Лихолесья).

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В КВАРТАЛЕ РАТУШИ

- ♦ Дважды Тонувший Магни — бывший купец из Озёрного города, получивший место в городском совете. Как следует из его прозвища, он дважды терял судно и, к несчастью, все товары, перевозимые на нём. Он, хотя и оправился после этих инцидентов, никогда о них не забывал. Затонувшие суда перевозили драгоценности, которые, скорее всего, сохранились, пережив разрушительное влияние времени. Ему нужны храбрые герои, чтобы найти и вернуть свой товар.

Ратушу (16) видно отовсюду. Это самое внушительное здание в городе. В её большом зале проходят выборы новых градоначальников и обсуждения важных вопросов с представителями населения. Помещение в западном крыле используется для закрытых заседаний совета и известно как Зал правосудия, поскольку здесь проходят судебные процессы. Комната в конце восточного крыла здания — городской архив.

В одном из зданий, окружающих двор ратуши, по решению градоначальника организован наём искателей приключений. Здесь представители короля Барда оставляют объявления для смельчаков, желающих разбогатеть. Теперь Дом авантюристов стал чем-то вроде центра сосредоточения искателей приключений, где все, кому нужна помощь, могут найти тех, кто готов решить их проблемы за некоторую плату.

В тяжёлые дни этот дом забит поверенными купеческих семей, посланцами из Эребора, агентами поставщиков, людьми Барда, вербовщиками Гильдии лучника, оружейниками, картографами, бронниками и многими другими, желающими нанять и наняться на службу.

Знать бардингов

Несколько пылких юнцов присягнули на верность Барду, когда он впервые объявил, что собирается возро-

дить Дейл. Сегодня они служат королю советниками, офицерами и опорой при дворе или отправляются в чужие земли в качестве посланников и дипломатов. Богатейшие из них желают помочь королю, нанимая искателей приключений, чтобы расширить королевство и решить его проблемы. Дворяне-бардинги прежде всего воины, пока не привыкшие к политическим тонкостям, что часто становится причиной разногласий с их коллегами и соседями — городскими советниками Эстарота.



Видные гномы

С основания Подгорного Королевства многие ветераны Битвы Пяти воинств были назначены королём Дацином на важные посты. А десяти компаньонам, пережившим Эреборский поход Торина, достались главные должности советников, ключников, казначеев, канцлеров и послов короля. Видные гномы являются правящим классом Эребора; большинство из них безмерно богаты или скоро станут такими с расцветом их королевства. В этих гномах ещё сильны тяга к приключениям и авантюризм, которые могут заставить их покинуть новый дом. Им интересны походы и иска-



тели приключений. Время от времени они нанимают странствующих героев, отправляя их в большой мир по какому-нибудь таинственному делу...

Городские советники

Успешному купцу Эсгарота, решившему отойти от дел, градоначальник может предложить место в совете. Это предложение нельзя отклонить. Новому советнику придётся собираться с коллегами в Ратуше каждый раз, когда потребуется, пока позволяет здоровье. Советники используют свой большой торговый опыт во благо жителей Эсгарота, например, обсуждая речные пошлины с делегатами Лесного королевства или аренду складов с посланниками короля Барда.

Большинство членов городского совета уже немолоды, но ещё энергичны и направляют своё умение извлекать прибыль на пользу обществу. При должном усердии советника его могут внести в список благоделей города, записав его имя на пергамент, хранящийся в ратуше, или даже выдвинуть на звание градоначальника Эсгарота, если сочтут его достойным такой чести на момент выборов. Городские советники рады сотрудничать с королём Бардом: что хорошо для Дейла, хорошо и для Озёрного города. Но у Эсгарота хватает и своих проблем, для решения которых привлекают отряды иноземцев, готовых путешествовать по Глухоманью.

Жилой район (Д на карте)

Самая быстрорастущая часть города. С каждым годом здесь вбивают всё больше свай, и возводят больше домов для прибывающих фермеров, скотоводов, лесников и охотников, приезжающих в Озёрный город за лучшей жизнью. Первоначально тут жили лишь семьи лодочников, судостроителей и рабочих верфи. Их дома были построены по приказу предыдущего градоначальника Эсгарота из материалов, доступных плотникам и корабелям. Традиция такого строительства придавала кварталу особый вид: фасады здешних домов ярко окрашены, обтянуты верёвками и парусиной. Теперь часть этих домов отдана во владение искателям приключений, заслужившим почётный титул горожанина («Книга игрока», стр. 201).

Самый большой дом района — **лечебница** (9), построенная для ухода за больными, бедными, стариками

и немощными Эсгарота. Несколько женщин работают здесь безвозмездно: убираются, кормят, одевают и выхаживают пациентов. Благодаря высоким потолкам и большим окнам воздух в здании циркулирует свободно, не давая застаиваться заразе, которая скапливается там, где находятся больные.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ЖИЛОМ РАЙОНЕ

- ◆ Дипломаты и послы вольных народов собираются в Дейле на Совет Севера. Дорога домой для них полна опасностей, поэтому на обратном пути им не помешает защита удалых героев. На дороге встречаются вещи и похуже бандитов: политические дразги и интриги в Дейле могут привести к попыткам покушений и убийствам где-нибудь в глуши...

Целители из лечебницы

Медики из лечебницы умело лечат болезни, травмы и раны. Некоторые из них разбираются в травах, знают полезные растения и могут применять их для лечения. Другие являются акушерами и ухаживают за женщинами в родах, при этом они также могут лечить переломы и открытые раны.

РАЙОН ВЕРФЕЙ И ПРИЧАЛОВ (Е на карте)

В районе верфей и причалов занимаются исключительно постройкой плотов, судов и всего необходимого для основной деятельности Озёрного города — торговли. Ежедневно армия плотников перерабатывает рошцу древних дубов в длинные доски для судовых корпусов, а из высоких елей изготавливает сотни вёсел. Кузнецы не покладая рук куют тысячи железных заклёпок и шайб, годных для крепления досок к килю. Между домами, как паутина, сушатся развешенные верёвки. Опытные и искусные мастера кроют и сшивают паруса, а затем красят их в цвета города. Бондари трудятся, чтобы без перебоев поставлять бесчисленную тару, нужную на год для вывоза местных товаров и ввоза изысканных вин и другой иноземной экзотики.

Основные суда, которые здесь строят, — это ялики и ладьи для частных нужд купцов, но недавно городской



совет заказал несколько судов побольше. Самые мелкие лодки и ялики с круглым дном служат для повседневных нужд и вмещают двух, четырёх или восьмерых гребцов, сидящих против движения. Торговые или военные ладьи могут быть от 15 до 25 метров длиной. Они вмещают от десяти до двадцати гребных скамей (на большом позолоченном корабле градоначальника их 30) и оснащены вёслами почти по всей длине борта. Несмотря на внушительные размеры, даже самые длинные суда, построенные в Озёрном городе, проектируются относительно лёгкими, поскольку их необходимо поднимать из воды и погружать на колёсные тележки, чтобы преодолеть Ступени Гириона.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В РАЙОНЕ ВЕРФЕЙ И ПРИЧАЛОВ

- ◆ Озёрный город стоит на тысячах деревянных свай, вбитых близко друг к другу, между которыми всё же можно проплыть на мелких лодках. Несколько лет там не бывало солнечных лучей, и тут быстрее, чем ожидалось, скапливаются плавающие обломки. Перемещаясь под городом, можно попасть в недоступные для иного способа места, хоть это и опасно. Под Эсгаротом можно найти множество самых разных приключений.

Корабельщики Эсгарота

В Озёрном городе много водоходцев. Одни на небольших лодочках буксируют по Лесной реке плоты из бочек, другие, более предприимчивые, оставляют свои семьи на целые месяцы, отправляясь на кораблях в такие далёкие места, как Дорвинион и море Руи. Все они очень опытные, и зачастую суда, особенно небольшие, принадлежат им самим (большими кораблями обычно владеют богатые купеческие семьи).

Лучник гильдии

По закону, принятому новым градоначальником и его советниками, все жители Озёрного города в возрасте от 16 до 35 лет должны обучаться использованию короткого или длинного лука, поэтому все горожане — неплохие лучники, но в гильдию попадают лишь лучшие. Её члены не воины, а мирные жители, которые при возникновении опасности собираются у городских ворот по первому зову горна. Они не носят ливреи, их отличительный знак — окрашенные в тёмные цвета стрелы, которые всегда использовали люди озера. По сей день все члены гильдии с большим уважением относятся к Барду Лучнику, как его прозвали, ведь он был из Эсгарота и тоже состоял в гильдии, а вот на королевских лучников Дейла они смотрят свысока. Многие лучники гильдии — исключительные стрелки, сражавшиеся рядом с Бардом, когда он убил Дракона, и не щадившие себя в Битве Пяти воинств.





Королевские лучники Дейла

Рота королевских лучников включает 50 стрелков, отобранных среди лучших воинов и охотников Дейла, которые служат личной охраной короля. Они легко узнаваемы, так как облачены во всё чёрное с головы до пят. Их выбирают без оглядки на звание и происхождение, и каждый юноша в городе мечтает служить в так называемой Чёрной роте. Королевским лучникам следует оттачивать мастерство при каждой возможности, потому им разрешён проход в любые места, подходящие для стрельбы из лука (например огороженное поле). В королевских казармах Дейла всегда находится дюжина лучников: они либо тренируются, стреляя по мишеням, либо делают стрелы.

Начинания в Фазу братства в Озёрном городе

Вот перечень дополнительных начинаний, которые можно выбрать в Фазу братства в Озёрном городе.

ПОСЕЩЕНИЕ РЫНОЧНОГО ПОРТА

Люди обсуждали, что смогут... разбогатеть и свободно покупать роскошные товары с Юга...

В Озёрном городе герои игроков могут посетить крупнейший рынок Севера, потратив часть накопленных богатств на покупку чего-то полезного. В этом начинании они могут потратить 4 золотые монеты и выбрать один из вариантов ниже для покупки предмета, дающего бонус +1 ко всем проверкам подходящего навыка. Каждый вариант можно купить не более двух раз, что даст общий бонус +2 (либо будет улучшен первоначальный предмет, либо приобретён ещё один предмет того же типа).

Например, Лифстан идёт на рынок, чтобы купить лиру. За 4 золотых он получает бонус +1 ко всем проверкам при использовании лиры. В следующей Фазе братства он возвращается к тому же мастеру, чтобы перетянуть лиру серебряными струнами, платит ещё 4 золотых, и теперь его бонус повышается до +2.

Если Фаза братства проходит в Озёрном городе, выберите это начинание и потратьте 4 золотые монеты, чтобы персонаж воспользовался одним из следующих бонусов:

- Герой находит ювелира, чтобы украсить самоцветами рукоять своего оружия. Получает бонус к броскам атаки ИЛИ урона.
- Герой находит торговца железными или деревянными изделиями, чтобы купить набор инструментов для своего любимого ремесла. Получает бонус к проверкам при применении этого набора.
- Герой покупает отличный музыкальный инструмент, будь то скрипка, флейта, барабан или виола, или посещает мастера, чтобы изготовить новую арфу или лиру. Получает бонус к любой проверке при использовании этого инструмента.
- Герой изучает основы приготовления мазей и целебных трав, покупает всё нужное у лекаря. Получает бонус к проверкам для стабилизации раненого существа и к ПЗ, восстановленным при применении КЗ.
- Герой покупает надёжную верёвку, хорошую карту, дорожные посохи, удобные спальные мешки и запас походной еды у пекаря (сухари, которые берут люди озера в долгую дорогу). Получает бонус к броску Начала ИЛИ Окончания пути в Путешествии.
- Герой посещает мастерскую портного или сапожника, чтобы купить роскошное платье или качественную обувь. Получает бонус к проверкам навыков, использующих модификатор Харизмы.
- Герой отыскивает на рынке редкую книгу или пергамент, перья и чернила для письма. Получает бонус к проверкам навыков, использующих модификатор Интеллекта.
- Герой находит знатока-охотника и покупает всё нужное для охоты. Получает бонус к броскам во время охоты на протяжении Путешествия.

СБОР БОЛОТНЫХ ТРАВ

...повсюду было буйство сладко пахнущих трав и кустарников.

Вдоль Лесной реки, там где много омутов и заводей замедляют её течение и начинается постепенное



заболачивание, можно найти большое количество разных трав и целебных растений. Герои могут побродить по сельской местности, ища подходящие растения. Но эта затея не лишена рисков...

Вместо покупки трав на рынке Эстарота персонажи могут провести Фазу братства, пополняя запасы целебных трав в окрестностях города, чтобы потом травник в Озёрном городе сделал из них зелья и мази.

Завершив это начинание, один раз во время любой Фазы братства или Фазы приключений отряд героев может получить в своё распоряжение существенный

запас мазей и зелий. Для этого персонажу игрока нужно посетить Озёрный город, что должно быть обосновано сюжетом.

Каждый раз, когда герой игрока собирает травы, он может сделать бросок 1к6 и определить, что произойдёт, по таблице, приведённой ниже. Герой, умелый в навыках Медицины или Природы, получает преимущество в этом броске.

Полные свойства различных трав, мазей и зелий можно найти на стр. 154 руководства «Приключения в Средиземье. Книга игрока».

1: Дар путнику

3 × Зелье из ведьмовой травы (даёт преимущество в испытаниях против Соблазна на 1 неделю)

1 × Ожерелье или браслет из королевских лютиков (делает удачливее на 1к4 + 1 дней)

1 × Мазь из рогоза (восстанавливает 2 КЗ)

2: Удивительное восстановление

2 × Мазь из рогоза (восстанавливает 2 КЗ)

1 × Зелье из белых водяных лилий (даёт максимальное значение на КЗ, при восстановлении ПЗ броском КЗ)

1 × Ожерелье или браслет из королевских лютиков (делает удачливее на 1к4 + 1 дней)

3: Длань пекаря

4 × Зелье из ведьмовой травы (даёт преимущество в испытаниях против Соблазна на 1 неделю)

3 × Зелье из белых водяных лилий (даёт максимальное значение на КЗ, при восстановлении ПЗ броском КЗ)

4: Радостный Странник

1 × Ожерелье или браслет из королевских лютиков (делает удачливее на 1к4 + 1 дней)

3 × Зелье из ведьмовой травы (даёт преимущество в испытаниях против Соблазна на 1 неделю)

5: Подспорье воину

2 × Мазь из рогоза (восстанавливает 2 КЗ)

3 × Зелье из белых водяных лилий (даёт максимальное значение на КЗ, при восстановлении ПЗ броском КЗ)

1 × Зелье из красных водяных лилий (+2 к броскам урона в течение следующего часа)

6: Обильный урожай

2 × Мазь из рогоза (восстанавливает 2 КЗ)

1 × Ожерелье или браслет из королевских лютиков (делает удачливее на 1к4 + 1 дней)

3 × Зелье из ведьмовой травы (даёт преимущество в испытаниях против Соблазна на 1 неделю)

2 × Зелье из белых водяных лилий (даёт максимальное значение на КЗ, при восстановлении ПЗ броском КЗ)

1 × Зелье из красных водяных лилий (+2 к броскам урона в течение следующего часа)

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ДОЛГИХ ТОПЯХ

- ◆ Купчиха говорит, что на Ступенях Гириона носильщики уронили её судно и оно разбилось, упав в водопад. Она ищет смелых и сильных, тех, кто сможет вернуть уцелевшие товары. Многие неутонувшие бочки унесло в болота вниз по течению. Хуже, что среди товаров были чудесные гномьи игрушки. Теперь они разбросались по болотам, где поют, танцуют и развлекают в пещерах Болотных огров.



до начала игры



всё шире мир, всё дальше дом

Дражайший Бильбо!

Надеюсь, Вы не против, что я снова пишу Вам так скоро. По дороге я встретила таких попутчиков, о которых не могу не рассказать. Это случилось два дня назад, когда я проснулась недалеко от дороги, под своим одеялом. Мой сон о первом завтраке внезапно прервался, я открыла глаза и увидела, что всего в нескольких метрах от меня на моём же костре кто-то готовит скворчащий на сковороде бекон! Это был неуклюжий гигант из большого народа. Теперь я знаю, что его зовут Беран и он один из народа Беорна, о котором Вы мне рассказывали! После Битвы Пяти воинств Беорн собирает единомышленников. Кажется, он создаёт собственное королевство прямо здесь, в Глухоманье!

Собрав всё своё мужество, я заявила ему о своём присутствии: бекон горел и этому парню явно нужна была моя помощь. Когда я как могла вежливо представилась, появился ещё один большой человек с дровами и большой серой собакой. Это была свирепая женщина из лесного народа, назвавшаяся Невестой. Сначала она показалась мне устрашающей, и я чуть не сбежала, но, хотя лицо у неё было довольно жестоким, говорила она любезно.

Короче говоря, оказалось, что мы все направляемся в Озёрный город, последовав призыву нового короля Барда, и поэтому решили путешествовать вместе.

Скоро снова напишу.

Ваша бодрая духом

Бальзамина Тук



- до начала игры -

«Прошу прощения! В приключениях не нуждаюсь, благодарствуйте! Не сегодня. Доброго вам утречка!»

Бежит дорога всё вперёд, и по ней ходит много разных ног. Она бежит мимо двери Торбы-на-Круче, пересекает Лихолесье, идёт к Эсгароту на Долгом озере и даже может вывести в Гондор, где раньше правили короли.

Прежде чем приступить к игре «Приключения в Средиземье», обговорите приведённые ниже вопросы с игроками. Также ознакомьте их с картой Глухоманья, расскажите о разных культурах и регионах, где стартует игра, и сообщите о текущей ситуации в Средиземье (о времени между смертью Смауга и возвращением Тёмного Повелителя в Тёмную башню Мордора). В Средиземье много культур, языков, дорог и лесов.

Кто ваши герои? Какими будут герои игроков? Их отряд будет разнородным, как Братство Кольца, состоящим из гномов, эльфов и людей, чужих друг другу, но объединённых общим делом? Или они будут принадлежать к одной культуре? Например, все гномы? Или люди леса? Или же почти все они будут из одной культуры, скажем, дюжина гномов и один хоббит?

Даже если все в Братстве — из одной культуры, игроки могут выбрать героям разные классы, чтобы те отличались друг от друга. Трое разноклассовых людей леса отличаются так же сильно, как три воина из разных культур.

Если в отряде преобладают представители какой-то культуры, игру лучше связать с её землями и историей; если же отряд разнообразен, можно взглянуть на мир шире. Оба варианта дают много возможностей для приключений: первый лучше подойдёт для долгих историй, поделённых на части, где каждое приключение — это новый год летописи, а второй — для несвязанных историй о разных событиях в Средиземье.

Что свело героев вместе? Где и зачем собрался отряд? Бывает, что герои и искатели сокровищ стран-

ствуют по Глухоманью вместе, но имеют на то разные причины, а бывает, что членов отряда объединяет общая цель. Может, у персонажей есть мечта или общая задача, определяющая всю кампанию? Например, отбить у врагов какое-то место предков или нанести удар по Тени? Обстоятельства вынудили героев собраться и отправиться в поход или приключение стало результатом случайной встречи в трактире какого-то из постоянных дворов Озёрного города?

Кто их покровители? В игре подразумевается, что у героев в Средиземье есть покровитель (мудрый наставник или союзник), дающий советы и направляющий их по ходу заданий. Гэндальф привёл гномов к Бильбо и отправил Фродо в Ривенделл, где Элронд собрал Братство Кольца. Король Бард призвал героев помочь восстановить Дейл; Радагаст давно помогает лесному народу бороться с тёмными силами Лихолесья. При этом героям не обязательно иметь покровителя с начала игры: он может появиться со временем. Некоторые отряды справляются без покровителя, особенно если у них уже есть чёткая цель или задание. Если планируется несколько несвязанных приключений, покровитель пригодится (игрокам следует выбрать его заранее).

Есть ли у игры особенности? Ниже дан список принципов, отличающих Средиземье от других фэнтезийных миров. Сами решите, какие из них будут иметь более важное значение при игре в вашем Средиземье.

Принципы игры в Средиземье

КИЛОМЕТРЫ — ЭТО КИЛОМЕТРЫ

Путешествуя туда и обратно, герои Толкина преодолевают большой путь, со множеством опасностей и трудностей. Средиземье — огромное, но мало исхоженное место. Большинство его жителей никогда не бывают далеко от родных мест. Жители Севера и Юга, Востока и Запада почти не общаются. К примеру, в Рохане и Гондоре хоббиты считались легендой, а назгулам пришлось прочесать весь Север вдоль и поперёк, чтобы найти Шир.

Потратьте время, рассказав игрокам о пути героев Туда, куда они направляются. Это время и внимание, привлечённое к путешествию посредством подробного описания событий и сцен в дороге, помогут игро-

кам ощутить расстояние, преодолеваемое героями. Спеша и пропуская важные путешествия, вы ослабите впечатление от игры («Тише едешь — дальше будешь», — сказал бы Голлум). Путешествия почти всегда являются важной частью историй в Средиземье.

Даже если в игре все события происходят в каком-то одном месте, не забывайте, что новости распространяются по Средиземью с определённой задержкой.

ДОЛГИЕ ГОДЫ

Около трёх тысяч лет прошло с поры, когда Последний Союз победил Саурона; и почти 900 лет с того времени, когда король сидел на троне Гондора. Орки изгнали гномов из Мории тысячу лет назад, а два столетия тому назад Смауг прогнал их из Эребора. Для эльфов прошедшие годы — пустяк, ведь они бессмертны и помнят Древние Дни. Все прочие народы смертны, и, хотя век их недолог, их предки прославились легендарными

деяниями, теперь в основном забытыми, если не считать обрывков сказаний и песен, ставших важной частью преданий Средиземья.

Игрокам надо постараться взглянуть на этот мир глазами персонажей: большинство из тех, кто сейчас живёт в Средиземье, мало знает о хоббитах, призраках Кольца или войнах, шедших три тысячелетия назад. И конечно, никогда никто из них не слышал о Кольце Всевластия.

Подчёркнутая связь мира с текущим временным отрезком оказывает на игру важное двойственное влияние. С одной стороны, это даёт хранителю и игрокам определённую свободу для добавления в игру собственных исторических событий и культур, если нужно. На просторах Средиземья хватит места великим делам, не противоречащим аниалам Толкина. С другой стороны, что важнее, игра в Средиземье происходит в течение длительных отрезков внутриигрового



времени. Лучше всего, если за игровой год герои смогут поучаствовать не более чем в одном приключении. Продолжительное приключение, такое, например, как поход Братства Кольца к Ородруину, можно разыграть и за несколько месяцев игрового времени, но лучше не торопить события, чтобы было где продохнуть. Не забывайте учитывать прошедшие времена года.

ВСЕ ВРАГИ ОДНОГО ВРАГА

«Важна не сила тела, а сила духа».

В Средиземье существуют абсолютное добро и абсолютное зло. Саурон безнадёжен, он падший ангел, избравший путь разрушения. Орки и другие твари, созданные врагом, также злы; они чудовищная чума и заслуживают только милосердной смерти. Между этими двумя полюсами, однако, много оттенков серого.

Смертные служат врагу из жадности, страха или обманувшись его ложью. Из-за гордости или недоверия представители вольных народов могут действовать неразумно: любой незнакомец может быть шпионом или слугой врага. Когда герои попадают в незнакомые земли, им следует представиться и заслужить доверие.

В мире Средиземья от действующих лиц ожидают проявления героизма (в игре для этого используются правила Тени). Одни персонажи становятся настоящими героями, верша великое добро. Другие, как Боромир и Торин, не справляются и искупают вину смертью. Правильный путь не всегда ясен или лёгок. И не всегда он достижим (Фродо, например, сделал всё возможное, но поддавшись искушению в самом конце похода к Ородруину), при этом моральный выбор есть всегда.

В этом мире единственный главный враг — Властелин Колец. В мире есть и другие тёмные силы, но существует лишь один Тёмный Повелитель.

ЗАТЯЖНОЕ ПОРАЖЕНИЕ В ПАДШЕМ МИРЕ

Персонажи игроков не станут теми, кто в конечном счёте одолеет Саурана. Да и Фродо его не сразит. Врага нельзя уничтожить никакими силами Средиземья. Вольные народы лишь оттягивают своё поражение, отбрасывают тьму, но не побеждают её. Они могут лишь сохранить и восстановить то, что им дорого, но враг будет возвращаться вновь и вновь.

Так много уже было потеряно — Древние Дни были лучше нынешнего мрака, ведь теперь зло покорило большую часть мира. Эльфы бегут на Запад, а оставшиеся вольные народы — всего лишь островки в море тьмы. Пока где-то в Средиземье есть радость и веселье, эти места нужно защищать и беречь. Шир свободен, потому что его защищают следопыты. Но и другие оплоты надежды нуждаются в хороших защитниках.

Персонажи игроков не смогут одержать окончательную победу, в лучшем случае добьются бдительного мира. Впереди у них всегда будет много сражений, в большинстве из которых не победить. В приключениях героям скорее будет нужно защищать что-то и сдерживать растущее зло, а не исследовать новые земли или плести интриги среди вольных народов.

Для более лёгкой и не слишком меланхоличной игры (напоминающей скорее *«Хоббита»*, а не *«Властелина Колец»*) отступите от этого принципа.

СПАСЕНИЕ ПРИХОДИТ, КОГДА КАЖЕТСЯ, ЧТО ВСЁ ПОТЕРЯНО

Временами, особенно по осени, он вдруг начинал размышлять о каких-то диких краях, и странные видения незнакомых гор наполняли его сны.

В Средиземье часто случается, что события разрешаются счастливо в самый тёмный час. Появление орлов в Битве Пяти воинств и в Битве у Чёрных Врат, подмога Рохиррим, даже предательство Голума на Роковой горе — в каждом случае герои не могли одержать победу самостоятельно, но были спасены в последний момент необъяснимым чудом.

Герои игроков — часть большой истории, и, хотя их поступки важны, они всего лишь кусочек мозаики, один голос в хоре. Игра должна повествовать об их свершениях, но они не единственная сила, влияющая на мир.

Если вы хотите включить такой принцип в свои игры, не используйте его как «бога из машины», который решит все проблемы за героев игроков. Лучше поощряйте таким образом героизм: создайте для них непреодолимую ситуацию, и если они не отступят, когда всё кажется безнадёжным, тогда, возможно, они заслужат право закричать: «Орлы летят! Орлы летят!»





фаза приключений



в пещеры глубокие, в гроты старинные

Как говорится, бежит дорога всё вперёд! Сегодня наше путешествие прервало воистину необычное зрелище. Три громадные статуи на небольшой поляне недалеко от дороги. Видимо, по задумке автора должны были выйти тролли или какие-то подобные чудища, но скульптору явно не хватило мастерства. Дайте кузену Бинго крепкую стремянку и достаточно большой камень, и он сделает куда лучше!

Работа хоть и топорная, но что-то в ней покорило меня, и я содрогнулся, глядя на выражения грубо высеченных лиц. Их будто осенила ужасная мысль. Каким же странным, наверное, был большой народ, некогда живший в этих краях!

Отрывок из дневника Боба Чадорляка, хоббита из Бри



- хранитель -

«Тогда встал менестрель, хранитель преданий, и назвал по порядку имена всех государей Марки...»

В Фазе приключений у хранителя более сложная роль, чем у игроков. В то время как те заняты лишь своими персонажами, хранитель отвечает за весь игровой мир — описывает места, управляет действиями персонажей хранителя и чудовищ, которых встречают герои, а также выстраивает в цепочку события происходящего приключения.

Хранитель знакомит новичков с тем, как играть в настольную ролевую игру. Он организует все игровые сессии и управляет ими, выступая одновременно рассказчиком и беспристрастным судьёй, при этом изображая множество персонажей, с которыми сталкиваются герои. Вот как в общих чертах действует хранитель во время игровой сессии.

1. Описывает текущую сцену.

В начале каждой игровой сессии хранитель кратко пересказывает события предыдущей сессии, затем описывает, где находятся герои и что происходит вокруг

них. Всё это должно побуждать игроков к каким-то немедленным действиям, чтобы игра началась быстро и интересно.

2. Слушает игроков.

Игроки реагируют на описанную ситуацию, возможно, выбирают новую цель для отряда своих героев, или вспоминают текущую. Хранитель играет роли всех прочих присутствующих, с которыми взаимодействуют герои.

3. Описывает последствия действий героев.

Хранитель реагирует на взаимодействие героев с другими персонажами, говорит, когда игрокам бросать кости для проверок и испытаний, и описывает результаты действий героев и бросков.

4. Описывает события текущего сюжета.

Хранитель постепенно раскрывает сюжет приключения. Это может происходить в ответ на действия героев: например, столкнувшись с вором, можно узнать у него то, что направит игроков к следующей части приключения. Бывает, что события происходят по расписанию: хранитель может решить, что орки нападут на поселение, в котором остановились герои, на третий день их пребывания там, сразу после полудня. Затем сцена развивается по трём предыдущим шагам, пока не разрешится. По окончании сцены герои могут отправиться в путешествие или хранитель





может пропустить промежуток времени, пока ничего особо не происходит или у героев нет существенной возможности что-то предпринять.

ХРАНИТЕЛЬ СРЕДИЗЕМЬЯ

«...ему захотелось отправиться в путь и самому увидеть эти огромные горы, услышать шум сосен и водопадов, забраться в пещеры и носить меч, а не трость».

Возможно, самая важная задача хранителя — быть посредником между игроками и миром Средиземья. Важно правильно передать атмосферу Средиземья, чтобы игроки почувствовали себя частью событий, развивающихся в конце Третьей Эпохи. Многим игрокам знаком этот популярный фэнтезийный мир, поэтому и хранителю важно знать первоисточник.

Перечитав книги Толкина, хранитель не только лучше воссоздаст атмосферу Средиземья, но и вспомнит о множестве мелких деталей, которые могут лечь в основу сюжетов его приключений.

Выбирая хранителя, разумно предпочесть того, кто лучше «разбирается в мире Толкина». Ничто так не портит игровую сессию, как сомнения игроков в познаниях хранителя о первоисточнике.

Звучит страшиновато, но быть хранителем — это крайне приятная роль, в которой толкинист может по-настоящему погрузиться в Средиземье так, как это сделал его создатель: сплетя все элементы мира в собственную эпическую историю.

КАЧЕСТВА ХОРОШЕГО ХРАНИТЕЛЯ

Приятнейшая черта всех ролевых игр — совместное творчество хранителя и игроков. При этом у хранителя гораздо больше обязанностей, чем у остальных участников игры. Он отвечает за создание атмосферы и тона игры, описывает происходящее и помогает игрокам определить последствия действий их героев.

В игре у хранителя три роли: режиссёр, судья и рассказчик. У каждой из них свои обязанности.

Хранитель как режиссёр

Когда хранитель готовит Фазу приключений для игроков, его действия напоминают работу режиссёра в те-

атре или кино. Он выбирает и сочетает основные элементы на «сцене», где будут действовать персонажи следующую игровую сессию. Выбрав места действия и определившись с сутью проблемы, которую герои будут решать, а также определившись с персонажами хранителя и обстоятельствами, мешающими или помогающими героям, хранитель даёт игрокам примерную канву сюжета, которая легко превратится в настоящую историю, благодаря действиям их героев.

Хранитель должен подходить к режиссуре гибко и быть готовым подстроиться к импровизации игроков, если те решат сделать что-то непредвиденное. Выстроив сюжет вокруг череды несвязанных событий, к которым можно прийти самыми разными способами, он легко справится, если игроки, как это часто бывает, отклонятся от его планов. Ему ни в коем случае не стоит необоснованно ограничивать игроков, навязывая своё мнение о том, как должна развиваться игра. Игроки должны чувствовать, что герои могут предпринять что угодно, как бы ни были малы их шансы на успех.

Последовательность

Хранителю надо быть хорошим режиссёром, чтобы сплести повествование из множества частей, включив в него героев, их цели и устремления, места, где они побывали, и тех, кого они встречали. Лучше не планировать всё до мелочей, а позволить сюжету развиваться естественно, сессия за сессией. Проще и даже целесообразнее выстраивать каждую игровую сессию как отдельный эпизод длинной истории, происходящее в котором основано на последствиях событий предыдущего эпизода, а заранее подготовленную сюжетную канву использовать как общее руководство.

Хранитель как судья

Ролевые игры сочетают правила с набором социальных и повествовательных условностей. Хотя эти условности позволяют НРИ выйти за границы обычных настольных или карточных игр (которые строго регламентированы правилами), большинство игровых ситуаций в них регулируется основными механиками, требующими наличия беспристрастного арбитра — хранителя. Он должен всегда быть готов вынести решение по правилам, идёт ли речь о проверке героев на прочность в бою или о помощи игрокам в определении результатов их решений в Фазу братства.



Хранитель также может решать вопросы, связанные с поведением игроков за столом. Все играющие хотят хорошо провести время, но иногда то, что одному кажется забавным, мешает другим насладиться игрой. Так, например, игрок может действовать вразрез с интересами отряда или спорить с хранителем и его видением Средиземья. Почти всегда всё можно решить, спокойно и дружелюбно объяснившись с глазу на глаз, особенно если сделать это вежливо и своевременно.

Справедливость

В роли судьи хранитель должен стараться быть справедливым, правильно и беспристрастно использовать правила. События нужны для испытания игроков. Правила, которым подчиняются события, нужны, чтобы понять, прошёл персонаж испытание или нет, и наградить управляющего им игрока за успех либо увлечь его последствиями неудачи. Предвзятый хранитель легко испортит игру, ведь несправедливое толкование правил заставит игроков обратиться к правилам, что прервёт их погружение в мир игры. Также хранитель может испортить удовольствие от игры, чрезмерно следуя правилам и не учитывая ничего другого. Если заставлять игроков бросать кости при каждом действии персонажа, это быстро надоеет и лишит значимости некоторые по-настоящему важные испытания. Больше того, построение приключения таким образом, чтобы ключевые открытия и достижения зависели от результата одного броска, — верный путь к разочарованию. Всегда должен быть другой способ продвинуться по сюжету.

Хранитель как рассказчик

Важная роль хранителя в игре — быть рассказчиком, сообщаящим о том, что происходит с отрядом героев. Он глаза и уши игроков, основной источник информации, поступающей в коллективное воображение. К счастью, хранитель в этой роли не одинок, ведь у всех играющих есть какие-то знания о первоисточнике. Хранитель может наполнить свой рассказ разными образами и деталями, уже знакомыми игрокам. Зачастую хватает нескольких правильно подобранных слов, чтобы ярко описать происходящее, потому что ситуация напомнит игрокам какую-то сцену из книг.

Воображение

Быстрое и богатое воображение — драгоценное качество для хранителя, особенно в сочетании с хорошими навыками общения. Яркие описания привлекут внимание всех играющих и приведут к их включённости в игру, а умение встраивать реакции и планы игроков в текущую историю помогут разыгрывать очень увлекательные и запоминающиеся приключения.

КАНОН ПО ТОЛКИНУ

«...вся его старая жизнь лежала в тумане позади, а тёмное приключение ждало впереди».

Многие годы поклонники литературных произведений Дж. Р. Р. Толкина спорили о существовании устоявшегося канона, который бы твёрдо очертил мир и историю Средиземья, описанного в произведениях «Хоббит», «Властелин Колец» и поздних публикациях. Зачастую на канон ссылались как на основное препятствие для создания ролевых игр в мире Средиземья, так как приключения персонажей, скорее всего, будут «пересекаться» с действиями протагонистов саги и «ломать» канон. Хотя на подобные опасения можно сразу просто возразить, что «нет у Толкина никакого устоявшегося канона», всё же было бы интересно немного углубиться в эту тему, потому что хранитель может многое для себя почерпнуть, разбираясь с этим, казалось бы, непреодолимым препятствием.

Субъективные источники

Столкнувшись с дилеммой — менять ли то, что считается частью канона, или нет — хранитель может считать, что информация, изложенная в произведениях Толкина, рассказана не с позиции непогрешимого и всезнающего рассказчика, а с точки зрения современника (свидетеля событий), того, кому свойственны ошибки и предвзятость (например, книга «Хоббит» основана на мемуарах Бильбо Торбинса). Этот литературный приём сослужил и самому Толкину добрую службу при создании им правдоподобной «древней истории» Средиземья с неизбежно возникавшими противоречиями, которые списывались на участие в создании летописи нескольких летописцев. Хранителю ничего не мешает сделать так же, особенно если нужно изменить «установленную» дату, подробности известного «факта» или «исторической» фигуры.

Чтобы понять, насколько точка зрения автора может исказить восприятие и даже факты, далеко ходить не нужно: например, читателям «Властелина Колец» может быть трудно сопоставить вооружённого топорами Гимли, грозного воина Эребора, с гиомами-спутниками Бильбо, которые попадались в плен к троллям, гоблинам, паукам и лесным эльфам, а спасались из него обычно усилиями хоббита-взломщика — Бильбо...



Заполнение пробелов

Повествование Толкина невероятно насыщено, в нём правдоподобные персонажи действуют на фоне живописных пейзажей, движимые мотивами, крепко связанными с мифами и традициями их культур. Но даже такая невероятно подробная и замысловатая летопись и близко не охватывает каждый потаённый уголок этого воображаемого мира и временного периода.

Поскольку действие в книге переходило из региона в регион, многие места и связанные с ними события остались не освещены либо упоминаются лишь вскользь.

Такой подход передаёт субъективную точку зрения главных героев книги, незнакомых со всеми уголками Средиземья, и даёт хранителю свободу при создании его собственных сюжетов. Регион из этого руководства и пример такого подхода, Глухоманье, впервые описано в «Хоббите», но почти не упоминается во времена Фродо. Вооружившись знаниями художественных книг, а также многочисленными намёками и пометками из их приложений, хранитель получит всё необходимое, для создания правдоподобного и захватывающего мира собственных кампаний.

Дело в персонажах

Ещё один интересный подход к канону предлагает сам автор. Хотя Толкин ревностно защищал свои творения в целом, он неоднократно подчёркивал, что сохранение неотделимости персонажей от их мотивов было ему важнее, чем сохранение сюжетов и других деталей. Подойдя к игре «Приключения в Средиземье» под таким углом, можно сказать, что она не будет противоречить литературным первоисточникам, если хранитель с должным вниманием перенесёт в неё каноничных персонажей, а игроки постараются создать правдоподобных героев и играть ими правдоподобно.

Последнее, но не менее важное...

В наше время публикации Толкина, связанные со Средиземьем, кажутся незыблемой и последовательной антологией. Однако при жизни автор постоянно переписывал и перестраивал собственные труды и даже вносил существенные изменения в уже опубликованные работы, чтобы включить их в новые, исправленные издания. Иногда таким образом убиралось несоответствия, но чаще таким образом Толкин подстраивал уже написанные истории под введённые позже повороты и изменения сюжета.

Из этого можно предположить: даже Толкин не считал, что его работы ограничены каким-либо установленным каноном; даже его подробные хронологии в лучшем случае стоит рассматривать как предварительные. В свете изложенного хранителю не стоит бояться, а можно просто брать и вплетать свою сюжетную нить в чудесное эпическое повествовательное полотно профессора.

- правила - приключений

«Зачем, ну зачем я вообще оставил свою хоббичью нору!»

Фазой приключений называются события в игре, происходящие в наиболее распространённом, традиционном «режиме» ролевых игр: герои напрямую реагируют на окружение, исследуют места для приключений, сражаются с врагами, а игроки играют роли своих героев в сценах социального взаимодействия с персонажами хранителя. Другие «режимы» в игре — это **Фаза братства** и **Путешествия**, в них понятие времени более абстрактно. Подробнее о **Фазе братства** сказано на стр.148, а о **Путешествиях** на стр. 56.

Фаза приключений начинается, когда отряд собирается в доступном Убежище или рядом с ним (подробнее о превращении места в Убежище сказано на стр. 152). Это не строгое правило, но оно усиливает важность Убежищ и впечатления от игрового мира. Практически все действия в Фазе приключений описаны в основных правилах 5-й редакции.

Фаза приключений подходит к концу, когда хранитель решает, что приключение окончено или его надо прервать Фазой братства. Так может случиться просто потому, что приключение привело отряд в Убежище или случилась естественная пауза между событиями. Фазу также можно закончить, если члены отряда изранены и, скорее всего, не переживут ещё один бой.

Далее подробнее описаны элементы основных правил 5-й редакции, которые особо подходят для «Приключений в Средиземье».

ОТДЫХ

Отдых в игре «Приключения в Средиземье» устроен так же, как и в основных правилах 5-й редакции, с одним исключением: герои игроков не могут завершить долгий отдых во время путешествия. Подробнее об этом сказано в главе «Путешествия» на стр. 57.

Долгий отдых — довольно размытое понятие. Хранитель может решить, что лишь ночь в постели в безопасном месте считается долгим отдыхом. В основном же отдых должен соответствовать приведённым далее критериям, чтобы считаться долгим в Фазу приключений (помните, отряд не может использовать долгий отдых в путешествии).

Две путеводные звезды

В игре «Приключения в Средиземье» есть 2 ориентира, помогающих принимать решения в Фазу приключений. Первый — основные правила 5-й редакции. Следование им гарантирует, что всё будет происходить относительно справедливо для всех, что все игроки могут чего-то добиться, а сражения не будут до скуки сложными. Они также определяют сложность и ориентиры при выполнении задач и прохождении испытаний, боёв и т. п. Второй ориентир в помощь хранителю — дух книг, который создатели игры пытались отразить в данных правилах, — дух Средиземья.

Мир игры должен сильно влиять на сцены в Фазу приключений. Не всё, что уместно в других мирах, подходит для Средиземья, и наоборот.

Это мир героев, где персонажи игроков в общем добрые. Значит, определённые типы поведения, распространённые в других играх, не к месту в «Приключениях в Средиземье». Члены отряда не крадут друг у друга и не пытаются урвать кусок побольше, а всеми силами помогают и заботятся друг о друге. В других играх персонажи могут запугивать, воровать, убивать, грабить и копить золото, постепенно превращаясь в тиранов. Но в героях мира Средиземья такое не встретишь. Их объединяет общий враг, воплощение всех зол, и они стараются не получать пункты Мени, усложняющие игру. Так же персонажи хранителя (ПХ) и события в ваших приключениях должны соответствовать описанному во «Властелине Колец» и «Хоббите».



- **Защита от возможного нападения**

Должно быть надёжное охранение, например, долгий отдых можно получить в Лихолесье в хорошо защищённом лагере эльфов. А вот на обочине Лесной дороги, завернувшись в походный плащ, пока твой друг-хоббит старается не заснуть, следя за тем, не появятся ли пауки, особо не отдохнёшь.

- **Уют**

Сон в гномьих чертогах в Сердце горы совсем не похож на сон в туннеле гоблинов. Уют может дать кровать или вкусная еда. А может, хорошая компания, с которой можно здорово отдохнуть.

- **Спокойствие**

Некоторые места сами излучают спокойствие, и в них можно хорошо отдохнуть. Например, древние эльфийские руины, сохранившие долю прежнего сияния добра, или лагерь рядом с чистой рекой, звук и вид которой поднимают настроение. Такие места соответствуют духу Средиземья, помогая погружаться в его атмосферу, ведь Средиземье —

это край, в котором герои могут обрести спокойствие, оказавшись даже в самых глухих дебрях.

Хранитель решает, когда позволить героям игрокам отыскать место, подходящее под эти критерии. Он может всё время держать про запас пару таких универсальных мест, в которых герои смогут отдохнуть, если дела у них пойдут плохо, или если игроки рискнут, но не справятся. В Средиземье нет магического лечения, как в других фэнтезийных вселенных, и игрокам потребуется время, чтобы к этому привыкнуть. Некоторые из них наверняка проигнорируют новые ограничения и точно пожалеют о своей неосмотрительности.

Одна из тайных задач хранителя в игре — регулировать давление на отряд. Он может, что абсолютно приемлемо, играть по принципу «всё решают кости», и тогда битва против Тени будет долгой, мрачной и очень трудной. Такой стиль игры принесёт массу удовольствия смелым игрокам, но некоторым героям он, несомненно, будет стоить жизни. Либо, как ва-

Неудачные путешествия

Путешествие, ведущее отряд в место для приключения (например в пещеру гоблинов), может пройти очень плохо для отряда. Но это не значит, что в этом вина игроков: правила путешествий придуманы именно таким образом, чтобы создавать атмосферные и опасные ситуации в дороге. Долгие походы, сопровождаемые бесконечными опасностями и тяжёлым утомлением, — особая фишка книг Молкина, которую правила НРП «Приключения в Средиземье» передают.

Порой игроки могут потребовать для своих измотанных тяжёлым путешествием героев долгого отдыха по прибытии, в начале Фазы приключений. Тут решение за хранителем. Если он задумал, чтобы отряд пробился сквозь трудности и столкнулся с суровым испытанием, это его право. Пусть напомним игрокам о сложности далёких странствий и о страданиях Фродо и посоветуем поскорее обзавестись Убежищем.

При этом хранитель всегда должен быть справедливым. Игрокам совсем не интересно выполнять задания, если они думают, что не справятся. Или, хуже того, чувствуют, что оно непосильно. Тут хранитель может пойти на компромисс, позволив игрокам придумать, как их герои нашли место для отдыха, и вознаградить их за смекалку.

Подходящими проверками навыков игроки могут восстановить часть костей здоровья. Либо вместо этого хранитель может позволить их героям восстановить способности, перезаряжающиеся в конце долгого отдыха. Если отряду придётся туго, это побудит игроков лучше готовиться в следующий раз или хотя бы осознать опасность путешествий, планировать переходы покороче, заводить больше Убежищ в Глухоманье и за его пределами и в целом быть осторожнее. Они должны понимать, что сложности не чрезмерные наказания за смелость в поисках приключений.



риант, придумать для отряда такое приключение, в котором сохранится чувство опасности, но реальный риск для героев будет небольшим. При таком стиле игроки будут полностью поглощены разыгрыванием ролей своих героев и не будут уделять много внимания скрупулёзному управлению ресурсами.

Большинству игроков подойдёт нечто среднее между двумя этими стилями. К счастью, основные правила 5-й редакции легко подстроить под нужды хранителя.

УТОМЛЕНИЕ

Утомление играет важную роль в НРИ «Приключения в Средиземье» — важнее, чем в основных правилах 5-й редакции. За утомлением надо внимательно следить не только игрокам, но и хранителю. Помните, что утомление может убить героя. Угроза такого исхода должна постоянно нависать над персонажами, но редко воплощаться в жизнь. Героям, безусловно, следует избегать высоких степеней утомления и вести себя осмотрительно, но реальная смерть героя от истощения может сильно разочаровать игрока. Идеально, если утомление будет постоянной, опасной угрозой, которая никогда не сбудется.

При этом в отряде, безрассудно бросившемся в дикие земли, неверно распределив роли, без помощи и ужасно невезучем, несколько героев могут окончить свои приключения этим ужасным образом. Важно, чтобы хранитель обратил внимание игроков на высокий уровень утомления их героев, даже если сами игроки молчат: ведь их герои могут умереть, поэтому отряду стоит подумать о том, чтобы прервать путешествие или поискать место для долгого отдыха во время Фазы приключений.

В игре есть шесть степеней утомления.

Степень	Эффект
1	Помеха при проверках характеристик
2	Скорость снижается вдвое
3	Помеха при бросках атаки и испытаниях
4	Максимум ПЗ уменьшается вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть

Степень утомления снижается на 1 после долгого отдыха, способностями героев игроков или ПХ, некоторыми типами волшебного исцеления. Награда в виде снижения утомления подходящими ситуациями средствами — ценный инструмент в арсенале хранителя.

ВДОХНОВЕНИЕ

«Мы говорим прощай и очажу, и дому!»

Вдохновение — это инструмент, позволяющий хранителю поощрить игроков за воплощение героя в игре в соответствии его свойствам личности, культурой и происхождением, а также миром игры.

Получение Вдохновения

Хранитель может наградить игроков Вдохновением по множеству причин. Как правило, он награждает тех, кто вживается в роль своего героя, учитывая свойства личности, демонстрируя недостатки его отличительных черт, Специализации, Надежды или Отчаяния или иначе убедительно изображает своего персонажа. У игрока либо есть Вдохновение, либо нет — Вдохновение нельзя копить «на будущее».

Использование Вдохновения

Если у игрока есть Вдохновение, он может его потратить при броске атаки, испытании или проверке характеристики. Вдохновением также можно усиливать некоторые способности. За Вдохновение можно получить Преимущество при броске. Также обладатель Вдохновения может вознаградить другого игрока за хорошее воплощение роли, умное решение или же за какое-то впечатляющее действие в игре. Если герой другого игрока делает какой-то захватывающий и интересный вклад в сюжет приключения, другой игрок может передать ему своё Вдохновение.

Вдохновение как способ управления игрой

Хранителю не надо скупиться на Вдохновение. Этот одноразовый бонус (который легко тратить) — идеальный инструмент, чтобы направить игроков к событиям, которые должны произойти в игре. Так как Вдохновение нельзя складывать или копить, желательно, чтобы хранитель давал игрокам больше возможностей для его получения. Лучше заранее обсудить с игроками, за что будет даваться Вдохновение в игре: это идеальный способ узнать об ожиданиях

друг друга. Хранитель также может управлять поведением игроков при помощи пунктов Тени, но это больше карательный и негативный способ.

О Вдохновении в Средиземье

Вдохновение как механика отражает дух Средиземья. В паре с пунктами Тени оно позволяет игрокам извлекать игромеханическую выгоду из поступков героев, вписывающихся в тематику игрового мира.

Помимо обычной награды в виде Вдохновения за хорошее воплощение персонажей в игре, хранитель может выдать его за посещение красивых мест и общение с персонажами, встреченными по пути. Гэндальф точно может вдохновить, в книгах он делал это не раз. Но так же может вдохновить красивый восход или головокружительный вид. Даже в темнейшие часы герои Средиземья находили где-то мужество. Это можно отразить хоть отчасти с помощью Вдохновения.

Вдохновение интересно и получать, и тратить. Поэтому всем так нравится Вдохновение.

Начальное Вдохновение

Как вариант, чтобы игроки помнили о вдохновении, можно давать его им в начале игровой сессии, обсудив с игроками, откуда оно взялось. Например, его можно дать в начале кампании за первую совместную встречу героев. Получение Вдохновения в начале каждой сессии даст игре отличный старт.

МУЛЬТИКЛАСС

Многие классы в игре «Приключения в Средиземье» уже сочетают несколько героических архетипов, и некоторые мультиклассовые комбинации могут показаться нелогичными. Как всегда, разрешение на игру мультиклассом даёт хранитель. Если он решит, что это пойдёт на пользу игре и впечатлениям игроков, то разрешит. Получив 1-й уровень в новом классе, игрок выбирает два классовых умения.

Чтобы выбрать более одного класса, герой должен соответствовать следующим требованиям.

Класс	Минимальное значение
Воин	Сила или Ловкость 13
Искатель сокровищ	Ловкость 13
Рубака	Сила 13
Страник	Выносливость 13
Страж	Харизма 13
Учёный	Интеллект 13

Необязательные правила

Следующие варианты правил можно использовать на усмотрение хранителя.

Культурное качество бардингов
Мастер меча («Книга игрока», стр. 101)
Вариант: это качество нельзя использовать со щитом.

Культурное качество деорнингов
Огромная сила («Книга игрока», стр. 102)
Вариант: повысьте значение силы героя на 1. Пока он способен свободно двигаться в бою, можно выиграть от его большой силы и проворства. Возможность героя поднимать и носить грузы увеличивается, как если бы размер героя был на один больше. Пока он несёт вес менее половины его грузоподъёмности (или не нагружен, если используете вариант правил с нагрузкой), у него есть бонус +1 к КБ.

Культурное качество людей Бри
Отчаянная храбрость
 («Книга игрока», стр. 109)
Вариант: столкнувшись с врагом, чье количество КЗ выше уровня героя, герой может воззвать к самой силе воли упрямых жителей Бри. Он получает бонус к КБ, равный разнице между количеством КЗ врага и уровнем героя. Бонус действует весь бой, но только против этого врага. Против других используйте обычный КБ. Можно применить это качество ещё раз завершив долгий отдых.



путешествия в деталях

бежит дорога всё вперёд

*Первая сиднем сидит, никогда не встаёт,
Второй ест всё, что дадут, но всегда голоден.
Третий уходит прочь и больше не вернётся.
Всё это ты оставишь позади: печь, огонь и дым.*

*А четвёртое — это то, чего нужно сделать больше,
Чтобы оставить больше всего позади.
Речь о твоих шагах по дороге.*



- путешествия -

«В здешних краях попросту нет безопасных путей. Помни, теперь ты в Глухоманье, тут может случиться всякое, в какую бы сторону ты ни пошёл».

Любой, читавший книги «Властелин Колец» или «Хоббит», знает, что в них много внимания уделялось долгим походам, полным опасностей и способов проверить героев на прочность. В НРИ «Приключения в Средиземье» путешествия также значимая и насыщенная событиями часть приключения. Понять, какое место занимают путешествия в игре, можно, рассмотрев три основные составляющие её игрового процесса: сражения и исследование мест действия, путешествия по масштабной карте и более абстрактное — совместное повествование в Фазу братства.

В путешествии надо принимать решения и проверять характеристики, что делается в так называемое «время путешествия». Так в мире игры могут проходить недели, а то и месяцы пути, и при этом не будет нужды описывать каждый шаг. Игроки будут чувствовать эпические масштабы путешествия, и в то же время события будут развиваться стремительно. Цель путешествий — показать, как персонажи странствуют по Средиземью, и дать хранителю

возможность усилить атмосферу игрового мира. При этом герои игроков должны сталкиваться с захватывающими испытаниями, а решения игроков должны определять, каким образом их герои справляются со сложностями своего похода.

Сцены путешествий очень важны, ведь они описывают Средиземье и путь героев игроков к их географической и духовной цели. В трёх таблицах, из которых состоят правила путешествий, почти нет сражений с врагами в так называемое «время путешествий». Большинство событий скорее описательные, и в них главные герои быстро и увлекательно сталкиваются с особенностями игрового мира без углубления в дебри правил. Такие сцены нужны, чтобы дать контекст и передать ощущение перемещения на огромные расстояния, как в книгах «Хоббит, или Туда и обратно» и «Властелин Колец».

Дорога должна быть опасной, но не настолько, чтобы отбить у игроков охоту путешествовать вообще. Важно, чтобы персонажи (к которым, мы очень надемся, игроки привяжутся), добравшись туда, где будет происходить само приключение, ещё были в силах махать мечом и совершать геройские поступки. Для этого и нужны как награды, так и наказания, которые можно получить, путешествуя до места, где развернутся основные приключения.



При этом нужно понимать, что череда сражений со случайно встреченными монстрами — совсем не в духе Средиземья. Когда Бильбо и гномы либо Фродо и Сэм сталкивались с врагами, это всегда становилось частью истории. Такие встречи были осмысленными, они одновременно и описывали мир Средиземья, и развивали характеры героев. Путешествия отряда ваших персонажей должны быть такими же.

Добавление бродячих чудовищ и заготовленных сцен

Если хранителю нравится включать в игру случайные сражения в пути, почему бы и нет. Порой хорошо добавить в путешествие какие-то заранее заготовленные сцены. Широкам не надо знать, что это происходит по сценарию.

Хитрый хранитель может изобразить, что сцена не готовилась заранее, пару раз бросив кости за ширмой, чтобы игроки не могли отличить такую сцену от случайной. Причём такие сцены, если нужно, могут включать сражения. В конце концов, Средиземье — опасное место. Хранителю надо внимательно следить за тем, насколько истощены члены отряда. Если они слишком измотаны и устали от битв в пути, вместо драки они могут спрятаться и убежать от врагов, что в духе Средиземья. Даже самые могучие герои сражаются с врагами в пути осторожно, часто предпочитая осмотрительность доблести. Мудрый НХ, которому доверяют герои, может дать им совет об этом.

Если хранитель хочет добавить в путешествие бой или видит, что игроки хотят боя, ему следует подумать и о том, где в пути будет место для долгого отдыха. Иначе игровые механики могут начать давить на игроков.

Хранитель имеет полное право сделать сценами путешествия готовые сцены с персонажами и событиями из основного сюжета. Переплетая такие эпизоды с событиями, вызванными проверками навыков, можно превратить игру в единое произведение, сделав её интереснее.

Вы за главного

Если кажется, что путешествие стало слишком тяжёлым и игроки начинают терять к нему интерес, хранитель может им подыграть, позволив их героям получить долгий отдых или восстановить несколько КЗ в награду за хорошо сыгранную в путешествии роль. Удачные броски — сами по себе награда, но мелкие неудачи и провалы персонажей не должны слишком сильно давить на игроков. Если герои поведут себя смело, столкнувшись с опасностью, или если их просто нужно слегка подбодрить, хранитель может добавить приятный глазу живописный пейзаж или случайную встречу с говорящим зверем, который поднимет дух отряда, дав небольшой бонус. Хранитель может «подправить» результаты броска по Таблице сцен путешествия (стр. 62), дав героям передышку, если дела у них плохи. Макой «обман» подходит не всем, и кого-то он может сильно обидеть. Поэтому хранителю стоит убедиться, что он не испортит веселье, подправляя результаты тайных бросков.

Помните, что все играют ради удовольствия.

ОТДЫХ В ПУТИ

«Это серьёзный поход, а не прогулочка хоббитов».

По правилам путешествий этой НРИ герои «помещаются» в так называемое «время путешествия», где слегка меняются основные правила 5-й редакции. В пути возможен только короткий отдых. Долгий отдых можно получить лишь после успешного завершения какой-нибудь сцены путешествия или если хранитель решит, что это необходимо. В дороге игрокам не стоит бездумно применять способности своих героев по поводу и без. Если слишком быстро израсходовать Качества или особенности, для перезарядки которых нужен долгий отдых, герои не смогут применять их, когда доберутся до пункта назначения.

Расходовать способности подталкивают два обстоятельства. Во-первых, путешествия опасны, сложны и утомительны. В дороге надо действовать с умом.

Не говорите, что мне чувствовать!

В таблицах путешествий встречаются предположения о настроении отряда. Не стоит воспринимать их как приказы, которым обязательно следовать. Скорее, это источник вдохновения для описания текущих условий, от которых отдельные игроки могут просто отмахнуться, сохраняя эмоциональную самостоятельность своих героев. Если игроки и слышать не хотят, что их герои подавлены произошедшим в пути, будьте готовы описать условия, которые вызвали бы такие эмоции у большинства жителей Средиземья. Ненастье, бездорожье, недосып, укусы насекомых, мелкие, но неугасающие споры насчёт маршрута, чувство, что подозрительные и злобные звери преследуют отряд, — такие неурядицы могут вызвать настроение, предложенное в таблице путешествий.

Будут и такие игроки, которым понравятся подсказки для роли и которые с удовольствием последуют подсказке, что укажут кости. Хранитель решает, как действовать, чтобы всем было интересно. Ничего страшного, если игрок скажет, что его герой не чувствует себя подавленным. Пусть опишет, как он справился с тяготами пути, несмотря на невзгоды. Всё это лишь усилит атмосферу.

Опасные походы важны в Средиземье, в них проходит большая часть приключений и развития героев. Во-вторых, невозможность хорошо отдохнуть в пути подчёркивает важность Убежищ. Игроки скоро поймут, что в Средиземье ничего не добиться без друзей и союзников, готовых помочь героям. Это мотивирует игроков пользоваться Убежищами и выдвигает эту особенность мира на первый план. Отряд героев просто не может жить вечно в дороге, не взаимодействуя с теми, кого встречает по пути.

Скорее всего, в начале кампании у героев будет только одно Убежище. По умолчанию — Озёрный город (стр. 28). Если герои собираются часто путешествовать и хотят добраться до далёких земель в хорошей форме, то возможность поделить грандиозный поход на отрезки между Убежищами будет жизненно важной. Узнать больше об Убежищах можно, открыв стр. 151.

ОПИСАНИЕ СРЕДИЗЕМЬЯ

В дополнение к сценам путешествия, наполняющим игру атмосферой Средиземья, хранитель может активно описывать путешествие. Средиземье — впечатляющее место, полное чудес природы. В книгах довольно подробно говорится о флоре, фауне и ландшафте, окружающих персонажей. Хранитель может прибегнуть к таким же описаниям в своей игре.

Многие ошибочно считают, что игровой мир — это «пустая карта». Вовсе нет. Большая часть Средиземья — это огромные дикие просторы, полные захва-

тывающих красот, вдохновляющих видов, любопытных животных и необычных деревьев. Хранитель, использующий путешествия, чтобы в полной мере передать виды, звуки и запахи окружающего мира, сам получит больше удовольствия от игры. Главное — не перебарщивать. Люди играют, чтобы принимать активное участие в событиях, ради приключений. Не стоит заставлять их слишком долго слушать витиеватые описания пород деревьев или одиноко стоящих скал. Есть разница между тем, что игроки чувствуют, когда их отряд искателей приключений словно бы находится в Глухоманье, и скучными описаниями.

Ниже даны примеры описаний, которые добавят перчинку в рассказ о путешествиях героев, передадут ход времени и ощущение далёкого путешествия по небывалым землям. С их помощью удобно переходить от одной сцены путешествия к другой. Пускай само путешествие — это лишь череда бросков костей и заготовленных событий, не выпячивайте механику на показ, а лучше оживите путешествие дозированным использованием описаний, превратив происходящее в единое захватывающее и дивное повествование.

Примеры того, что можно увидеть в дороге
Ваш путь лежит через широкое каменистое поле, засеянное огромными серыми валунами. Вдалеке между валунами пробегает олень.

Ваше внимание захватывает большая стая птиц в небе. Кажется, будто они переговариваются.

Ваш отряд проходит мимо ясеней с большими изумрудными кронами. Один из них упал много лет назад и уже успел порости мхом, другие склонились над павшим собратом.

Пройдя несколькими бродами, вы перебираетесь через рукава ветвящегося потока, текущего по покрытым вереском холмам.

Дорога проходит через большую рощу вековых деревьев, сплетающихся друг с другом корнями и ветвями. Прогалины меж ними заросли папоротником орляком.

С течением дня дорога меняется. Ещё утром это была лишь протоптанная дикими овцами, оленями и козами тропа. К обеду же она превращается в мостовую крупного серого камня, которая сейчас разбита и разворочена, но, точно, когда-то давно её камни были аккуратно уложены какими-то древними строителями.

Утренний туман рассеивается, и на подъёме дороги вам открывается окружающий пейзаж. Вы видите многие километры Восточного склона долины Андуйна, вплоть до самой Великой реки. На востоке заметен край Лихолесья — жуткая чернота на горизонте.

Весь следующий день вы спускаетесь по склону, а ваше настроение поднимается. В конце дня вы замечаете большого белого оленя: он быстро поднимает голову из травы и скачет прочь.

Ваш день проходит в медленном спуске и утомительном петлянии по тропе.

Вы проходите мимо множества валунов, но не сразу замечаете, что на некоторых из них вырезаны стародавние руны и лица. Когда-то здесь жили древние люди, но кто именно — неизвестно.

ПРЕРВАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

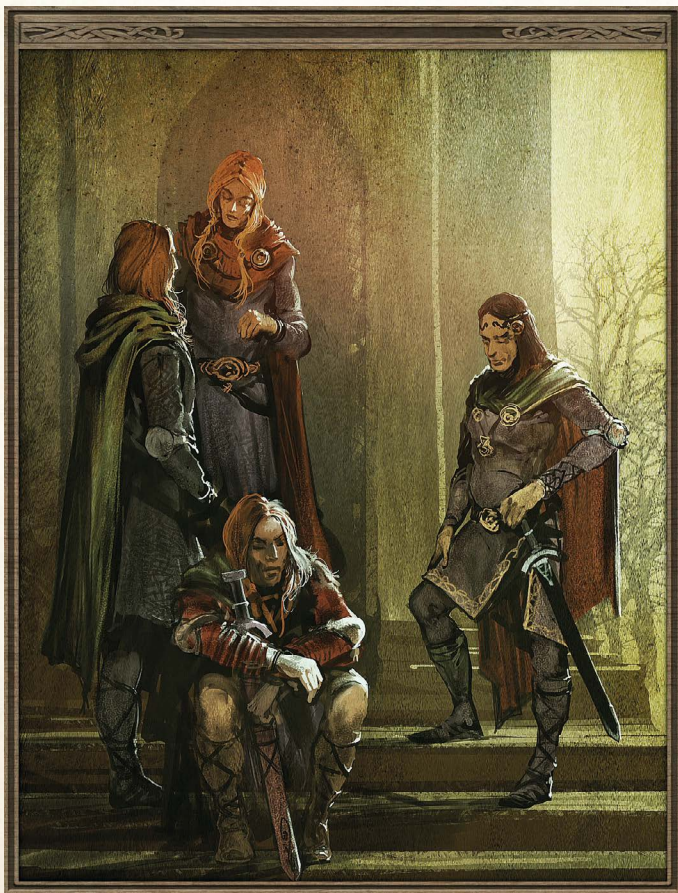
«Бежит дорога всё вперёд».

Не все путешествия проходят по плану. Иногда герои направляются в какое-то определённое место, а у хранителя другие планы. Внезапное окончание пути взбодрит игроков, нарушив задуманное ими и выведя их из зоны комфорта. Также бывает, что сами игроки могут прервать путешествие своих героев раньше времени. Возможно, по пути их персонажи были тяжело ранены в бою. Возможно, им нужен долгий отдых в безопасном месте, чтобы восстановить способности. Возможно, они просто неожиданно передумали идти в пункт назначения.

При неожиданном завершении путешествия важно сделать бросок Окончания пути в подходящий момент. Такой момент может быть самоочевидным или хранителю придётся его наскоро придумать, чтобы окончание пути выглядело правдоподобно. Порой игроки не против вплетения механик в повествование, а порой предпочитают, чтобы механики не бросались в глаза.



Если хранитель задумал неожиданно окончить путешествие, ему надо продумать, когда лучше сделать бросок Окончания пути. Что произойдёт скорее всего? Нужен ли модификатор, чтобы добиться такого результата? Например, если путешествие героев заканчивается их пленом, результат броска не может привести к чему-то слишком радужному. То, как заканчивается путешествие, должно влиять на бросок Окончания пути, если отряд закончил его не в месте назначения. Выберите модификатор или поменяйте бросаемую кость с к8 на к6 или даже к4, чтобы низкий результат отражал положение дел. Если же наоборот, путешествие прервало что-то неожиданное, но вдохновляющее (например, отряд попал в дом Беорна или был приглашён в тайное место эльфов), можно добавить бонус (1к6 + 2 или 1к4 + 4), чтобы отразить удачное стечение обстоятельств.



Если игроки хотят закончить путешествие, чтобы отдохнуть, им нужно найти для этого подходящее место. У хранителя есть выбор, как это устроить. Он может узнать у игроков, как они хотят закончить

путешествие. Лучше поступить так, если герои особенно устали в пути. Возможно, они найдут фермерский двор и получат еду и кров с помощью Аудиенции, по правилам Аудиенции на стр. 192 «Книги игрока». Также это отличная возможность добавить новые сюжетные зацепки. Если же снизился моральный дух самих игроков, хранителю стоит помочь их героям, «подарив» отряду возможность для привала в месте с пресной водой, укрытием и множеством дичи. Вспомните примеры из книг Толкина, когда измученные герои получали помощь и отдыхали.

Подходящие места для завершения путешествия

- Зброшенный фермерский двор.
- Одинокaя ферма с дружелюбными жителями.
- Убежище следопыта, забитое припасами.
- Изобильный уголок дикой природы, более уютный, чем обычно.
- Лагерь путешественников, у которых есть запасы провизии и, возможно, телеги, в которых можно отдохнуть.
- Удобная, хотя и тесноватая для большого народа баржа семейства речных хоббитов.
- Старый склад припасов в сухой пещере забытого древнего короля.
- На удивление безопасный дом отшельника, живущего в дикой чаще Лихолесья.
- Волшебная встреча с такими персонажами хранителя, как весёлый Мом Бомбадил или свирепый Беорн, подоспевшими вовремя, чтобы гостеприимно пригласить героев в своё чудесное укромное жилище.
- Лагерь странствующих эльфов, путешествующих в глуши. Даже вдали от дома они проявляют гостеприимство, неслыханное по людским меркам. Эльфийское вино и дорожный хлеб восстанавливают тело и дух так же быстро, как и ночь в пуховой постели!
- Встреча со старым энтот, проспавшим век и желающим узнать о событиях в мире. У него есть запас напитка энтов, который, хотя и выдохся от длительного хранения, ещё может придать сил.

Если отряд откажется от дальнейшего путешествия и совершит бросок Окончания пути, после отдыха ему придётся начать путешествие заново, с новым броском Начала пути и новыми сценами. У героев также останутся любые вредные последствия от провала броска Окончания пути, а начальные условия в новом путешествии могут стать не такими удачными, как в только что окончании. Так как герои могут потерять заработанные бонусы, в отряде может возникнуть спор о том, стоит ли заканчивать путешествие досрочно. Всё это вполне в духе Средиземья.

Когда путешествие заканчивается и начинается Фаза приключений, стоит учесть некоторые особенности, указанные на стр. 50.

ОПЫТ В ДОРОГЕ

«Дорогу нужно пройти, но это будет нелегко, и ни сила, ни мудрость далеко по ней не уведут».

Хранитель может дать в награду пункты опыта или кости здоровья, если сочтёт нужным. Об этом надо не забывать, когда отряд завершает особо сложные сцены или длительные путешествия. За то, что отряд легко справился с путешествием, тоже можно выдать пункты опыта или даже кости здоровья.

Если в кампании используются альтернативные способы получения опыта, не стоит отказываться от развития героев в путешествии. Хотя сцены путешествий и выбираются случайным образом, все они часть истории отряда. Повышение уровня в дороге полностью соответствует духу мира.

В путешествиях должно быть опасно, но в то же время выгодно и интересно.

СОБСТВЕННАЯ ТАБЛИЦА СЦЕН ПУТЕШЕСТВИЙ

«Мише едешь – дальше будешь».

Хранитель может придумать собственную таблицу путешествий и брать дополнительные варианты из опубликованных приключений. Ниже даны заготовки механики для сцен путешествия. Их можно оформить под нужды хранителя. Сцены путешествий из «Книги игрока» хорошо подходят для самых разных мест Средиземья, но, если в своей кампании хранитель отправляет героев в какие-то новые или мало известные места, ему стоит потратить время на

написание собственных сцен, отражающих особенности новых мест. Так вы сможете в полной мере воплотить все особенности игрового мира. В будущих дополнениях этой НРИ будут даны альтернативные таблицы сцен путешествий.

Таблица Начала пути. Заготовка

- 1 (и меньше).** +2 к броскам, определяющим сцены путешествия. Проверки умений, определяющие начальные результаты сцен, проводятся с Помехой. +1 пункт Тени.
- 2.** +1 пункт Тени. Каждый герой совершает все свои броски с Помехой до первого успешного броска.
- 3.** +1 к броскам, определяющим сцены путешествия. Первый бросок во время каждой сцены путешествия совершается с Помехой.
- 4.** Все типы местности на одну степень сложнее.
- 5.** Одна степень утомления.
- 6.** -1 ко всем проверкам навыков.
- 7.** +1 ко всем проверкам навыков.
- 8.** Игнорируйте первую степень утомления.
- 9.** Все типы местности на одну степень легче.
- 10.** +1 ко всем результатам бросков, определяющим сцены путешествия. Первый бросок во время каждой сцены совершается с Преимуществом.
- 11.** У каждого персонажа есть Преимущество, пока он не провалит проверку характеристики.
- 12 (и больше).** +2 к броскам, определяющим сцены путешествия. Проверки умений, определяющие начальные результаты сцен, проводятся с Преимуществом.





Таблица сцен путешествия. Заготовка

1 (или меньше). Чтобы избежать сцены, разведчик выполняет проверку Ловкости (Скрытность) или Харизмы (Убеждение). Успех при проверке Харизмы (Убеждение) даёт Преимущество при первой проверке во время следующей сцены. Неудача даёт Помеху.

2. Охотник проверяет Мудрость (Выживание). При успехе (на выбор хранителя) отряд запасается едой (снижает на 1 степень утомления или восстанавливает 1 КЗ) или собирает травы. Провал: -1 к броску Окончания пути.

- Если значение броска Начала пути равно 6, проверка совершается с Помехой; если 7 — то с Преимуществом.

3. Проводник проверяет Мудрость (Выживание). Остальные — Силу (Атлетика) или Мудрость (Выживание, либо Дрессировка, если у героев есть пони или лошади). Если значение броска Начала пути равно 4, проверка совершается с Помехой; если 9 — то с Преимуществом.

- Все проверки успешны: +1 к броску Окончания пути.
- Половина (или больше) успешны: без модификаторов.
- Меньше половины успешны: 1 степень утомления.
- Все проверки провалены: 1 степень утомления, а также штраф -1 к броску Окончания пути.

4. С кем-то случилась беда. Если герои не желают помогать, каждый должен пройти испытание Мудрости. При провале герой получает +1 пункт Тени.

- Если герои помогают: 3 проверки (обычно Выживание, Дрессировка, Медицина, Природа, Проницательность, Традиции или Убеждение) разделяются между героями.
- Все проверки успешны: каждый герой получает Вдохновение, отряд получает +1 к броску Окончания пути.
- Половина или больше успешны: 1 герой получает Вдохновение, отряд получает +1 к броску Окончания пути.
- Одна успешная проверка: +1 к броску Окончания пути.
- Все проверки провалены: -1 к броску Окончания пути.

5. Дозорный проверяет Мудрость (Внимание). Если значение броска Начала пути равно 3, проверка совершается с Помехой; если 10 — то с Преимуществом.

- При успехе: отряд может сбежать или устроить засаду врагу. При засаде: отряд застаёт врагов врасплох.
- При провале: враги застают отряд врасплох.

6. Каждый проверяет Мудрость (Внимание) или Интеллект (Расследование). Успех снижает степень утомления героя на 1. Провал повышает степень утомления героя на 1. Если значение броска Начала пути 3, проверка проводится с Помехой; если 10 — то с Преимуществом.

- Все проверки успешны: +1 к броску Окончания пути.
- Все проверки провалены: -1 к броску Окончания пути.

7. Охотник проверяет Мудрость (Выживание). Если значение броска Начала пути равно 6, проверка проходит с Помехой; если 7 — то с Преимуществом.

- При успешной проверке, результат которой превышает нужный результат на 5 или больше: все персонажи могут снизить степень утомления на 1, бонус +1 к броску Окончания пути.
- При успехе: все персонажи могут снизить степень утомления на 1.
- При провале: все персонажи получают 1 степень утомления.
- При провале проверки на 5 или больше относительно нужного результата: все персонажи получают 1 степень утомления, -1 к броску Окончания пути.

8. Разведчик проверяет Интеллект (Расследование).

- При успешной проверке, результат которой превышает нужный результат на 5 или больше: совершите долгий отдых. Дополнительно снизьте степень утомления на 1, +1 к броску Окончания пути.
- При успехе: снизьте степень утомления на 1.
- При провале: получите 1 степень утомления.
- При провале проверки на 5 или больше относительно нужного результата: -1 к броску Окончания пути и отряд должен сразиться с врагом.

9. Каждый проверяет Мудрость. Если более половины проверок успешны, +1 к броску Окончания пути. Если более половины провалены, -1 к броску Окончания пути.

- При успешной проверке, результат которой превышает нужный результат на 5 или больше: получите Вдохновение и снизьте степень утомления на 1.
- При успехе: получите Вдохновение.
- При провале: пройдите испытание на Сблaзи, чтобы не получить 2 пункта Тени.



- При провале проверки на 5 или больше относительно нужного результата: 1 степень утомления и испытание на Соблази, чтобы не получить + 2 пункта Тени.

10. Разведчик проверяет Интеллект (Расследование)

- При успешной проверке, результат которой превышает нужный результат на 5 или больше: все получают Вдохновение, могут избавиться от 1 пункта Тени, +1 к броску Окончания пути.
- При успехе: +1 к броску Окончания пути.
- При провале: каждый проходит испытание на Соблази, чтобы не получить +1 пункт Тени.
- При провале проверки на 5 и более относительно нужного результата: бой с тёмным и могучим врагом.

11. Если значение броска Начала пути равно 3, то происходит сражение.

Дозорный проверяет Мудрость (Внимание). При успехе враги застигнуты врасплох.

Если значение броска Начала пути 10, дозорный проверяет Ловкость (Скрытность) или Мудрость (Восприятие) и при успехе отряд может избежать боя.

- При провале будет бой, но враг застигнут врасплох.

Если значение броска Начала пути не 3 или 10, каждый член отряда может пройти проверку Ловкости (Скрытность). Если все проверки успешны, отряд может избежать боя. Если у отряда есть лошади или пони, один из персонажей должен дополнительно пройти проверку Мудрости (Дрессировка).

- Если какой-то из этих бросков провален, начинается бой. Ни одна из сторон не застигнута врасплох.

12 (или больше). Если значение броска Начала пути равно 1, отряд повстречает приспешника Врага.

Если значение броска Начала пути равно 12, отряд повстречает великого представителя сил добра.

Если значение броска Начала пути не равно 1 или 12: Дозорный проходит проверку Мудрости (Внимание).

- При успешной проверке, результат которой выше нужного результата на 5 или больше: герои встречают важного ПХ и понимают, кто он. Каждый герой может избавиться от 1 пункта Тени. ПХ можно попросить об Аудиенции. При успехе: проверки умений, определяющие начальный результат следующей сцены, проводятся с Преимуществом; +1 к броску Окончания пути; встреченного можно сделать Покровителем.
- При успехе: выполнив успешную проверку Мудрости (Проницательность) или показав благородные и честные намерения, герои могут понять, кто ПХ.
- Если Дозорный провалит бросок: каждый проходит испытание на Соблази, чтобы не получить 2 пункта Тени, и проверку Ловкости (Скрытность; + Дрессировка, если у отряда есть лошади или пони), чтобы незаметно улизнуть. Если больше половины проверок провалены, герои получают 1 степень утомления и штраф -1 к броску Окончания пути.
- При провале проверки на 5 или больше относительно нужного результата: каждый получает 2 пункта Тени, 1 степень утомления и -1 к броску Окончания пути.

Таблица Окончания пути. Заготовка

Прибытие:

- Лёгкая местность: +1.
- Обычная: без модификаторов.
- Труднопроходимая или суровая: -1.
- Пугающая: -2.

1 (или меньше). Проверка Мудрости, чтобы не получить +2 пункта Тени.

2. Персонажи получают 1 степень утомления.

3. Каждый герой в отряде получает Помеху ко всем проверкам социального взаимодействия, до тех пор пока не

пройдёт одну из таких проверок успешно. Преимущество к Инициативе.

4. Чтобы достичь места назначения, надо успешно провести Аудиенцию или пройти проверки.

5. Снизьте степень утомления на 1.

6. +1 к следующему броску Начала пути.

7. Каждый герой получает Преимущество ко всем проверкам соц. взаимодействия, пока не провалит одну из них.

8 (или больше). Каждый герой в отряде получает Вдохновение и может избавиться от 2 пунктов Тени.

персонажи хранителя и подробнее об аудиенциях

народ, что встретился в пути

Приветствую, друзья!

Я отправил несколько таких писем с путешественниками, идущими в Шир, и искренне надеюсь, что хотя бы одно дойдёт до вас. Мы благополучно миновали Мглистые горы, хотя во время этого опасного путешествия я не раз был уверен, что нам конец. Однако мы добрались. Несколько дней путешествия — и за этими вершинами мы нашли место, чтобы построить нашу гостиницу! Недалеко от дороги мы выбрали идеальную площадку и начали строительство. Первая задача — выкопать хоббитские норы для новых домов. Пускай Шир и остался далеко, свои обычаи и привычки мы взяли с собой. Гостиница будет наземной, двухэтажной, как любит большой народ. Но сами мы будем жить в уютной роскоши под землёй, как и должны!

Я скоро напишу снова. Я уверен, мы не прогадали, отправившись путешествовать за пределы нашей родины. Жду не дождусь возможности рассказать вам больше о наших приключениях. Надеюсь, однажды вы все сможете погостить у нас здесь, в «Восточной гостинице»!

Ваш друг

Додинас





народ, что - встретился - в пути

«Красивые слова порой прячут гнилое сердце».

Глухоманье бескрайнее и дикое. Давно минули дни королей, когда дороги были безопасны, а путники ничего не боялись. Годами лишь смелые и отчаянные дерзали отправиться в дикие земли. Теперь, когда дракон мёртв и король Бард правит Дейлом, север полнится надеждой, над которой скоро нависнет растущая Тень.

Неудивительно, что большинство жителей Средиземья мало знают о жизни других. Взять хотя бы хоббитов. В Шире живущих в Бри считают странными чужаками, хотя те находятся чуть ли не за со-

седним холмом. Глухоманье же для них нечто далёкое, известное лишь по слухам, основанным на рассказах гномов, идущих по тракту к Синим горам, да случайных отрядов эльфов,двигающихся на запад к Серым гаваням. Шир защищают от внешних угроз следопыты, поэтому хоббиты даже не подозревают, насколько опасен внешний мир.

Прочим повезло меньше. Повсюду в Глухоманье вольные народы живут в небольших укрепённых деревнях и городках, как это делают беорнинги и люди леса, либо уединившись в пределах своих древних королевств и почти не показываясь, как эльфы. Только в окрестностях Эсгарота, а ещё в южных землях Гондора и Рохана существует какая-то обычная торговля и имеется возможность странствовать по дорогам. Здесь помнят старые обычаи и хранят власть королей.

Большинство народов, с которыми герои столкнутся в пути, сначала будут недоверчивы к чужакам,





родные земли которых известны им только из мифов («Полурослики! Так это же народец из детских сказок и старых песен Севера! Мы разве в легенде, а не на зелёном лугу среди бела дня?»). Если герои докажут свою надёжность, то новые друзья наверняка встретят их радушно и сердечно.

В РОЛИ ВЫХОДЦА ИЗ ВОЛЬНОГО НАРОДА

Люди

Тени стущаются в Средиземье Третьей Эпохи. Люди взволнованы, напуганы и невеселы. На севере есть надежда, ведь король Бард вернул трон, убив дракона, но это тлеющая лучина в наступающей ночи. Однако, если зажечь огонь в душах людей, обратив их страх в мужество, они сотворят великие дела, и Четвёртая Эпоха будет принадлежать им. Помните, Третья Эпоха — это падение, когда почти все знания и умения Второй Эпохи утрачены и сохранились лишь в Гондоре. Великие творения прошлого не воссоздать, забыты предания, есть лишь их обрывки.

Играя представителя вольного народа, тщательно подбирайте слова. Ваш герой должен либо быть недалёким и заиклившимся на делах своих мест (как говаривал Белокопытник: «Мы тут не очень доверяем необычному — всякому странному, знаете; и к такому не вдруг привыкаем»), либо понимать опасность Тени, даже если не знает, как с ней бороться.

Эльфы

Эльфы слабеют. Они или ветрены и любят только веселье, или мудры и скорбны, так как знают, что сил сражаться с Тенью у них уже нет. Величайшие эльфы всё ещё одни из могущественнейших и опаснейших существ Средиземья, но их время проходит, и все они это чувствуют. Юные эльфы, которых можно встретить в северном Лихолесье, Лорциене или Ривенделле, бывают безнадежно беспечны и веселы; либо сдержанны и сосредоточены на угрозе Тени, но знают, что это более не их борьба.

Гномы

Стойкие и серьёзные гномы любят физический мир и его богатства. Они наслаждаются вещами, особенно теми, что делают сами, и сердятся на тех, кто

эти вещи у них отнимает. Сильней всего они ненавидят орков, но старые обиды есть у них и на эльфов. Играя роль гнома, сосредоточьтесь на практических вещах: пользуйтесь языком закона, говорите о местах и предметах, а не о народах и идеалах.

ДРУГИЕ НАРОДЫ

В Средиземье полно странных существ помимо эльфов, людей и гномов. Хоббиты и энты, говорящие звери, неупокоенные духи и загадочные создания, как Том Бомбадил. Для этих народов хранителю нужно самому придумать особенности речи и поведения, отличные от эльфийских, людских и гномьих.

Цитаты персонажем из Книги

«Я беседовал вслух сам с собою. Привычка стариков — говорить с мудрейшим из присутствующих».

Встреча с Тэндальфом и остальными героями Молкина — одна из чудесных возможностей игры в Средиземье. Интереснее говорить с Белорном, Радагастом или Таладриэль, чем с похожим персонажем, придуманным хранителем. У этих имён есть волшебный эффект.

У игроков, читавших Молкина, свои представления о героях книг, так что их появление даст особый эффект. Цитаты будут сидеть и внимательно слушать, когда такие персонажи появятся в игре. Это палка о двух концах: между словами на странице (или актёром на экране) и импровизированным, неидеальным воплощением в ролевой игре есть большая разница. Интересно встретить Тэндальфа, но, чем дольше хранитель играет его, тем скорей плохой бросок костей или косноязычная оговорка подведут волшебника.

Лучше при игре за «каноничных» персонажей упоминать их часто, а использовать редко. Пусть многие говорят о Сером волшебнике, короле Барде или Бильбо Морбинсе, но сами они появляются в игре лишь ненадолго.



ПЕРСОНАЖИ СРЕДИЗЕМЬЯ

Следующие персонажи хранителя (ПХ) — типичные представители вольных народов Средиземья. Мотивации и ожидания тех из них, с кем герои могут встретиться на аудиенции, даны на стр. 80 в качестве подсказок для игры по ролям.

ВОЖДЬ

В залах короля всё будет так, как он пожелает, независимо, мудро он рассудил или нет.

Лидер деревни или племени людей, возможно, последователь Беорна, вождь людей леса или глава одного из новых поселений, выросших вокруг Дейла. Вождь — умудрённый старец или тот, кто завоевал доверие сторонников великими делами? Он правит мудро или глупо? Его правление отмечено миром или бедой? В любом случае вождь вряд ли доверится незнакомцам из дальних стран, но приютит своих или знакомых и предложит убежище в диких землях.



Мотивация: сохранить достаток своего народа.

Ожидания:

- Это наша земля; в ней зарыты кости наших предков. Никто её не отнимет. +2, если герои предупреждают об угрозе поселению.
- Незнакомцы должны уважать наши обычаи. +1, если герои игроков проявляют уважение.

- Все просто пытаются выжить любыми способами. -1, если герои игроков подтверждают естественное недоверие и пессимизм вождя.
- Хватит с меня ваших хитростей! -2, если вождь поймает героев на лжи.

ВОЖДЬ

Средний человек

СИЛ	ЛВК	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Класс брони: 13 (кольчужный корсет).

Пункты здоровья: 33 (6к8+6).

Скорость: 9 метров.

Навыки: Внимание +5, Загадка +4, Проницательность +5.

Восприятие: пассивное Внимание 15.

Языки: вестрон.

Опасность: 1/2 (100 ПО).

Особенности

Властный. Союзники вождя получают преимущество к броскам атаки против врагов в зоне досягаемости вождя.

Действия

Широкий меч. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* 5 (1к8+1) режущего урона.

ГОРОДСКОЙ СТРАЖНИК

«Ваши дела, конечно, ваши, — сказал человек, — да только моё дело — задавать вопросы по ночам».

Редкий город в Глухоманье такой большой, чтобы иметь официальную стражу, но и в мелкой деревне бывает привратник или ночной сторож. Он разбирается с хулиганами и надоедами, а при беде бьёт тревогу и держит ворота, пока не придёт подмога.

Мотивация: защитить ворота.

Ожидания:

- Пара монет всегда кстати. +2, если герои предлагают взятку и не представляют опасности.
- Оружие оставьте у двери. +1, если герои согласны оставить оружие у стражи.



- Вина падает на тех, кто этого меньше всего заслужил. -1, если страж подозревает подвох, который может выйти ему боком.
- Нежданные путешественники назойливы, а порой и опасны. -2, если герои выглядят опасными или пугающими.



ГОРОДСКОЙ СТРАЖНИК

Средний человек

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Класс брони: 14 (сыромятный доспех, щит).

Пункты здоровья: 11 (2к8+2).

Скорость: 9 метров

Навыки: Внимание +2, Традиции +2.

Восприятие: пассивное Внимание 12.

Языки: вестрон.

Опасность: 1/4 (50 ПО).

Особенности

Поднять тревогу. У городского стражника, который ещё не атаковал в этом бою, есть 5 временных ПЗ. Он теряет их, когда нападает или когда кто-то из стражников поднимет тревогу.

Действия

Копьё. Атака оружием, в ближнем бою или на дистанции: +3 к броску, зона досягаемости 1,5 метра или дистанция 6/18 метров, одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона или 5 (1к8+1) колющего урона, если оружие используется двумя руками для ближнего боя.

или

Дубинка. Атака оружием в ближнем бою: +3 к удару, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. Попадание: 3 (1к4+1) дробящего урона.

ТОРГОВЕЦ ИЛИ КУПЕЦ

Назавтра ещё больше повозок поднялось на Холм.

До смерти дракона единственными торговцами, регулярно встречавшимися на тракте, были гномы, изгнанные из чертогов предков, превращённые в жестянщиков и лавочников. Теперь, когда в Дейле снова есть король, а беорниги охраняют речные и горные переправы, всё больше торговцев и купцов решается путешествовать в глуши. Игрушки из Дейла, вино из Дорвиниона, оружие и инструменты из кузниц под горой, меха и шкуры с холмов. Целое состояние ждёт торговцев и купцов, что достаточно смелы для странствий и достаточно мудры, чтобы заключать выгодные сделки. Для другого путника у торговца или купца всегда найдется улыбка и дружеское слово. Или это дежурная улыбка для наивного странника?



Мотивация: разбогатеть.

Ожидания:

- Почти все, кроме меня, — глупцы, которых можно обдурить. +2, если герои игроков согласятся покупать у торговца.
- Богатство — признак достоинства. +1, если в отряде есть обеспеченные или богатые герои.



- Остерегайся того, кто не глуп. -1, если герои покажут себя пугающе проницательными.
- Прочь, нищие! -2, если все герои игроков ведут Аскетичный или более низкий образ жизни.

ТОРГОВЕЦ ИЛИ КУПЕЦ

Средний человек

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Класс брони: 11.

Пункты здоровья: 11 (2к8+2).

Скорость: 9 метров.

Навыки: Традиции +2, Убеждение +4.

Восприятие: пассивное Внимание 10.

Языки: вестрон, одно или два других наречия.

Опасность: 1/8 (25 ПО).

Действия

Дубинка. Атака оружием в ближнем бою: +2 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 2 (1к4) дробящего урона.

ГОНЕЦ

«Прибыл человек, повелитель, — сказал он, — конный вестник из Тондора».

В Средиземье новости распространяются, только если их кто-то приносит. Обычно вести расходятся медленно: торговцы, странники-гиомы и другие путники разносят их, обменивая слухи из далёких краёв Глухоманья на место у костра и хлебную корку. Однако иные сообщения бывают срочными, и их доставляют посыльные. Быстрые гонцы путешествуют дорогами Средиземья, неся письма или тайные послания от имени своих господ.

Мотивация: донести сообщение до получателя.

Ожидания:

- Новости издалека. +2, если персонажи игроков делятся интересной информацией.
- Попутчики — это хорошо, но они не должны задерживать. +1, если герои предлагают защиту и компанию.
- Кто не делится вестями, тому есть что скрывать. -1, если герои не рассказывают о себе.

- Дикие земли всегда опасны, и лучше их избегать. -2, если герои предлагают сойти с тракта или сделать что-то опасное.



ГОНЕЦ

Средний человек

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Класс брони: 14 (кожаный корсет).

Пункты здоровья: 26 (4к8+8).

Скорость: 9 метров.

Навыки: Внимание +4, Выживание +4, Традиции +2.

Восприятие: пассивное Внимание 14.

Языки: вестрон.

Опасность: 1/2 (100 ПО).

Особенности

Опытный путешественник. У гонца есть преимущество ко всем проверкам Выживания, связанным с путешествием по дороге или в знакомых землях. Преимущества нет, если пункт назначения не знаком гонцу.

Действия

Короткий меч. Атака оружием в ближнем бою: +4 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) режущего урона.



ФЕРМЕР

Они перешли в фермерскую кухню и сели у большого камина. Госпожа Бирюк принесла пиво в огромном кувшине и наполнила четыре большие кружки.

Небольшие фермы снабжают едой большинство жителей Глухоманья. Такие фермерские подворья могут быть скучены у деревни, как в землях Бри, а могут стоять на отшибе в Глухоманье, как дом Беорна, вне владений повелителей и господ. У фермера может быть десяток соседей, а может случиться, что и в ста лигах от него не сыскать ни души. В любом случае дом фермера — хорошее место, чтобы найти приют в диких краях... Если фермер не спустит на вас собак!



Мотивация: не суй нос, куда не просят.

Ожидания:

- В мире есть зло. +2, если герои докажут, что недавно нанесли удар по Тени, убив орков, варгов или других подобных врагов.
- Станет только хуже; готовимся к долгой зиме. +1, если герои игроков честно просят о помощи.
- Чужаки подозрительны. -1, если отношение к культуре хотя бы одного из героев неопределённое.

- Человек — король под собственной крышей, как бы скромна она ни была. -2, если герои ведут себя неуважительно.

ФЕРМЕР

Средний человек

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Класс брони: 12 (сыромятный доспех).

Пункты здоровья: 9 (2к8).

Скорость 9 метров.

Навыки: Природа +4.

Восприятие: пассивное Внимание 12.

Языки вестрон или местный диалект.

Опасность 1/4 (50 ПЗ).

Особенности

Спустить собак. Один раз после короткого или долгого отдыха фермер может свистнуть собакам, вызывая 1к4 мастифов на помощь. Они появятся в конце следующего хода фермера.

Действия

Дубинка. Атака оружием в ближнем бою: +2 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

ВОИН

За ним гордо шла запылённая шеренга отлично вооружённых воинов с огромными боевыми топорами.

Хотя некоторые везучие земли долгие годы пребывали в мире (или их защищали от лиха следопыты и другие незаметные друзья), большая часть Средиземья опасна. В горах и тёмных лесах прячется множество преступников, ужасных людей, орков и ещё кого похуже. Порою приходится приложиться топором не к дереву, а к плоти и укрыться за щитом воина. Этот конкретный тип воина подходит под большинство воинов Севера, таких можно встретить в долинах Андуина или в авангарде армий Дейла. Лишь немногие воины, те, что служат богатым королям или повелителям гномов, могут позволить себе тяжёлую броню и оружие. Большинство же обходится топорами и защитой полегче.

**Воин***Средний человек*

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Класс брони: 14 (сыромятный доспех, щит).**Пункты здоровья:** 19 (3к8+6).**Скорость:** 9 метров.**Навыки:** Запугивание +2, Традиции +2.**Восприятие:** пассивное Внимание 12.**Языки:** вестрон.**Опасность:** 1/2 (100 ПО).**Особые свойства****Атака воина.** Воин получает Преимущество ко всем атакам в первом раунде боя.**Действия****Мультиатака.** Воин совершает две атаки в ближнем бою.**Топор.** Атака оружием в ближнем бою: +4 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. Попадание: 6 (1к8+2) режущего урона.**Мудрец**

Элронд знал о всевозможных рунах. В тот день он взялнул на мечи, принесённые из логова троллей, и сказал: «Цх ковали не тролли. Это старые мечи, очень старые мечи высших эльфов Запада».

Мудрецы хранят древние предания своего народа и советуют королям и вождям, как поступать. Мудрец может быть умён, как Элронд, полон самолюбования и глупой гордости, как гондорский травник, или даже зол и лжив, как Червеуст. Обучение — признак мудрости, но не единственный признак: можно знать всё на свете и не считаться мудрецом. Знания древних дней сохранились только в Ривенделле и Гондоре, однако у каждого из вольных народов есть свои мудрецы и учёные. Люди леса обладают знаниями о травах и лесе, гиомам нет равных в кузнечном деле и строительстве, и даже хоббиты Шира весьма сведущи в некоторых малопонятных областях науки.

Мудрец*Средний человек*

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Класс брони: 10.**Пункты здоровья:** 9 (2к8).**Скорость:** 9 метров.**Навыки:** Знание +5, Традиции +5.**Восприятие:** пассивное Внимание 12.**Языки:** вестрон, синдарин, немного квенья, один или пара других малоизвестных языков.**Опасность:** 1/8 (25 ПО).**Особые свойства****Хитрые речи.** Если у мудреца есть возможность говорить, любой разумный враг в пределах слышимости должен пройти испытание Мудрости (СЛ 13) или получит Помеху, атакуя мудреца.**Действия****Посох.** Атака оружием в ближнем бою: +0 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. Попадание: 1 (1к6-2) дробящего урона или 2 (1к8-2) дробящего урона, если оружие используется двумя руками.



Мотивация: накопить больше древних знаний, чтобы знать, как правильно поступать.

Ожидания:

- Большинство простодушно и не видит дальше своего носа. Говори только с мудрецами. Если их нет, говори с собой. +2, если герои показывают себя знатоками древних знаний.
- Спор — это огонь, в котором куются знания. +1, если герои спорят открыто и не скованы обычаями и приличиями.
- Лишь уроки прошлого имеют значение. Эта эпоха — эпоха падения, в ней почти нечему учиться. -1, если герои сосредоточены на текущих событиях.
- Насилие — последнее прибежище дураков. -2, если герои пытаются запугать мудреца.



ПЕВЕЦ

Часто они внимали голосам эльфов, поющих невдалеке, и знали, что этими песнями эльфы оплакивали его гибель, потому что среди сладкой грусти неизвестных слов различали они его имя,

Все народы Средиземья любят петь. Певец может развеселить народ в таверне, вовлекая компанию в быстрый танец или исполнив застольную песню, а может спеть о погибших, ударить в барабан в военном марше или вызвать песней давно забытые воспоминания и тайны из старых преданий. В Средиземье песни обладают силой и особым значением; хранитель может использовать певцов и их песни, чтобы предсказать грядущие события или подчеркнуть важность места или идеи.

Мотивация: развлекать и заработать пару монет.

Ожидания:

- Поднять настроение. +2, если герои игроков вдохновлены или особенно заинтересованы песней.
- Внимательная и благодарная аудитория. +1, если герои игроков оценили песню.

ПЕВЕЦ

Средний человек

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Класс брони: 11.

Пункты здоровья: 11 (2к8+2).

Скорость: 9 метров.

Навыки: Знание +3, Исполнение +3, Традиции +3.

Восприятие: пассивное Внимание 10.

Языки: вестрон, дейлский, немного синдарин.

Опасность: 1/8 (25 ПО).

Особые свойства

Вдохновляющая песня. Один раз за бой певец может дать кость Вдохновения певца (кб) одному союзнику. Этот союзник может бросить кб и добавить результат к броску атаки или испытания.

Действия

Кинжал. Атака оружием в ближнем бою: +3 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* 3 (1к4+1) колющего урона.

БАНДИТ

«Ежели подбираете по дороге конокрада и приводите ко мне в дом, — сердито сказал Белокопытник, — так уж извольте сами за него расплачиваться, и нечего тут на меня орать. Подите и спросите у Папоротня, куда это делся ваш дружок!»

Подобные бандиты и воры — оппортунисты, охотящиеся на слабых и уязвимых. Они ни в коем случае не слуги Тени, просто жадные и жестокие. Бандиты прячутся в переулках Озёрного города, Дейла и даже Гондора. Они везде, где у прохожих есть деньги.

**БАНДИТ***Средний человек*

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Класс брони: 14 (сыромятный доспех, щит).**Пункты здоровья:** 13 (2к8+4).**Скорость:** 9 метров.**Навыки:** Запугивание +1.**Восприятие:** пассивное Внимание 9.**Языки:** один любой язык (обычно вестрон).**Опасность:** 1/4 (50 ПО).**Особые свойства****Трус.** При ранении бандит получает Помеху ко всем броскам в бою.**Действия****Дубинка.** Атака оружием в ближнем бою: +4 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) дробящего урона.**РАЗБОЙНИК**

«Эти земли опасны, полны грязных бунтовщиков и разбойников».

Разбойники подстерегают вдоль дорог: их стало больше с возвращением путников и торговцев, которых можно грабить. Логова разбойников встречаются в Северном Лихолесье, в Серых горах, вдоль Бегущей реки, даже несмотря на бдительных беорнигов, возле переправ через Андуйн.

РАЗБОЙНИК*Средний человек*

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Класс брони: 15 (сыромятный доспех, щит).**Пункты здоровья:** 33 (6к8+6)**Скорость:** 9 метров.**Навыки:** Внимание +2, Выживание +2, Скрытность +3.**Восприятие:** пассивное Внимание 12.**Языки:** один любой язык (обычно вестрон).**Опасность:** 2 (450 ПО).**Особые свойства****Засада.** В свой первый ход разбойник обладает преимуществом к броскам атаки против любых существ, которые ещё не сделали ход. Если в этот ход разбойник наносит критический удар в ближнем бою, то он также сбивает цель с ног, и она расплывается.**Действия****Мультиатака.** Разбойник совершает 2 атаки копьем.**Копье.** Атака оружием в ближнем бою или дистанционная: +3 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра или дальность 6/18 метров, одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона или 5 (1к8+1) колющего урона, если атака в ближнем бою сделана двумя руками.**Лук.** Дистанционная атака оружием: +3 к попаданию, дальность 25/100, одна цель. Попадание: 4 (1к6+1) колющего урона.



АТАМАН РАЗБОЙНИКОВ

Средний человек

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Класс брони: 15 (сыромятный доспех, щит).

Пункты здоровья: 65 (10к8+20).

Скорость: 9 метров.

Навыки: Внимание +4, Выживание +4, Запугивание +5, Скрытность +4.

Восприятие: пассивное Внимание 15.

Языки: один любой язык (обычно Вестон).

Опасность: 4 (1100 ПО).

Особые свойства

Засада. В свой первый ход атаман разбойников обладает преимуществом к броскам атаки против любых существ, которые ещё не сделали ход. Если в этот ход атаман разбойников наносит критический удар в ближнем бою, то он также сбивает цель с ног, и она распластывается.

Действия

Мультиатака. Атаман разбойников совершает 2 атаки копьём.

Копьё. Атака оружием в ближнем бою или дистанционная: +5 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра или дальность 6/18 метров, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) колющего урона или 6 (1к8+2) колющего урона, если атака в ближнем бою сделана двумя руками.

Залп. Когда атаман разбойников стреляет из лука, любой разбойник, также стреляющий из лука в этом раунде, получит Преимущество в атаках.

Лук. Дистанционная атака оружием: +4 к попаданию, дальность 25/100, одна цель. **Попадание:** 4 (1к6+1) колющего урона.

Запугивание. Атаман разбойников выбирает до трёх разумных существ, которых видит в пределах 9 метров от себя. Если в бою разбойников больше, чем целей, выбранные существа должны пройти испытание Мудрости со СЛ 16 или будут испуганы атаманом разбойников до конца его следующего хода.

СЛЕДОПЫТ

Крепкие люди и гордые. Даже всадники Рохана кажутся рядом с ними почти что мальчишками; ведь их суровые лица словно высечены из обветренной скалы.

Следопыты охраняют Север и Ривенделл от набегов врага и патрулируют границы исчезнувшего королевства Арнор. Временами они переваливают Туманные горы, путешествуя по Глухоманью и дальше юга. Они маскируются и скрывают своё благородное происхождение, одеваясь как потрепанные стихией кочевники и бродяги.

Мотивация: защищать вольные народы от врага.

Ожидания:

- Следопыты помнят. +2, если герои игроков посещали Ривенделл, получили благословение волшебника либо в отряде есть следопыты или высшие эльфы.
- Обыватели не должны знать, какие беды им грозят; это повергнет их души в оцепенение. Лучше держать их в неведении. +1, если герои игроков не говорят об опасности открыто.
- В скрытности сила; открывшись врагу опасность накличешь. Не говорите открыто о важных делах. -1, если герои игроков разбалтывают секреты.
- Трусость — пособничество врагу. -2, если персонажи игроков эгоистичны или чрезмерно осторожны и ведут себя негероично.





СЛЕДОПЫТ

Средний человек (дунэдайн)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Класс брони: 14 (кожаный корсет, Защита).**ПЗ:** 72 (16к8).**Скорость:** 9 метров.**Испытания:** Выносливость +8, Сила +7.**Навыки:** Выживание +8, История +6, Скрытность +6.**Восприятие:** пассивное Внимание 18 (23 в глуши).**Языки:** вестрон, синдарин, квенья.**Опасность:** 5 (1800 ПО).

Особые свойства

Выносливость дунэдайн. Следопыт может действовать как обычно в течение 1 раунда после того, как его ПЗ снизились до 0.

Действия

Мультиатака. Следопыт атакует мечом и ножом или дважды атакует с помощью лука.

Длинный меч. Атака оружием в ближнем бою: +5 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 6 (1к8+2) режущего урона.

Нож. Атака оружием в ближнем бою: +5 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 4 (1к4+2) режущего урона.

Лук. Дистанционная атака оружием: +4 к попаданию, дальность 45/180, одна цель. **Попадание:** 5 (1к8+1) колющего урона.

Нуменорская стрела. Вместо обычной атаки из лука следопыт может выстрелить нуменорской стрелой. Атака оружием дальнего боя: +6 к попаданию, дальность 45/180, одна цель. **Попадание:** 7 (1к8+3) колющего урона, в следующем ходу цель совершает атаки с помехой.



Эльф

Средний эльф

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Класс брони: 15 (кожаный доспех).**Пункты здоровья:** 33 (6к8+6).**Скорость:** 9 метров.**Навыки:** Внимание +4, Знания +3, Скрытность +5.**Восприятие:** пассивное Внимание 14.**Языки:** вестрон, синдарин, сильван.**Опасность:** 1 (200 ПО).

Особые свойства

Погибель Тени. Эльф получает +1 бонус к атакам против слуг Тени.

Действия

Широкий меч. Атака оружием в ближнем бою: +5 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 7 (1к8+3) режущего урона.

Лук. Дистанционная атака оружием: +5 к удару, дальность 25/35, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6+3) колющего урона.

Эльф

Эльфы, что всех народов древнее.

Эльфы ещё живут в Средиземье в нескольких священных местах. Эльфы Лихолесья (в основном сумеречные) не бывали в Благословенном краю далеко на западе, но они стойкие враги Тени. Дни величия позади, эльфы угасают, становятся инфантильными и своенравными, их волнуют лишь развлечения и забавы.

Владыка эльфов

Но, узнав, что Бард просит о помощи, король сжалился, ведь был владыкой благородного и доброго народа.

Это не великий владыка эльфов вроде Галадриэль или Элронда, и не легенда, как Глорфиндель или Келеборн. Это правитель помельче, лидер странствующих эльфов, дворянин или эмиссар Лесного королевства.

Как и другие его сородичи, владыка эльфов прожил много столетий в Средиземье и знает, что Тень всегда возвращается. Когда-нибудь настанет день и он отправится в Серые гавани, чтобы укрыться в Благословённом крае за морем, куда не сможет добраться Тень, но он слишком любит леса Средиземья, чтобы уйти уже сейчас.

ВЛАДЫКА ЭЛЬФОВ

Средний эльф

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)

Класс брони: 12.

ПЗ: 78 (12к8+24).

Скорость: 9 метров.

Испытания: Ловкость +5, Харизма +5.

Навыки: Внимание +5, Знания +6, Традиции +6, Убеждение +5.

Восприятие: пассивное Внимание 15.

Языки: вестрон, синдарин, силван, квенья.

Опасность: 4 (1100 ПО).

Особые свойства

Звездочёт. Древняя мудрость и проницательность помогают владыке эльфов общаться с нетерпеливыми смертными. Проверки Мудрости (Проницательность), чтобы угадать его мысли, совершаются с помехой.

Действия

Мультиатака. Владыка эльфов дважды атакует Горестным копьём.

Горестное копье. Атака оружием в ближнем бою: +6 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 7 (1к8+3) колющего урона. При критическом ударе владыка эльфов наносит дополнительно 7 (2к6) урона.

Мотивация: защитить Лесное королевство или свой отряд странников от угроз.

Ожидания:

- Помните старую дружбу. +2, если герои игроков напомнят владыке эльфов о древних союзах между эльфами и другими вольными народами.
- Лесть творит чудеса. +1, если герои игроков умаслят самолюбие владыки эльфов.
- На вежливость отвечают вежливостью. -1, если герои игроков оскорбят эльфийского владыку.
- Лес наш. -2, если герои игроков вторглись во владения владыки эльфов, охотились там или вредили деревьям.

ГНОМ

«Мрудится наш народ на славу, — сказал он, — но в работе с металлом мы не смогли бы потягаться с предками. Многие их секреты потеряны. Мы куём крепкую броню и острые клинки, но более не можем изготовить доспех или меч вроде тех, что были сделаны до прихода дракона. Лишь в добыче руд и строительстве мы превзошли своих пращуров».

Теперь, когда Король Под Горой снова на троне, гномы севера сплотились под знаменем Даина. Их богатство и влияние растут с каждым годом. Приведённые параметры подойдут гному стражнику. Бродячий кузнец или путешественник, возвращающийся из Синих гор, может носить более лёгкие доспехи и орудовать киркой вместо топора.





ГНОМ

Средний гном

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	8 (-1)

Класс брони: 18 (кольчатый доспех, большой щит).

ПЗ: 26 (4к8+8). **Скорость:** 7,5 метров..

Навыки: Атлетика +3, Выживание +1.

Восприятие: пассивное Внимание 9.

Языки: вестрон, гномий.

Опасность: 1/2 (100 ПО).

Особые свойства

Старая ненависть. Когда гном применяет оружие ближнего боя в бою с орками, гоблинами и им подобными, при каждом броске Урона управляющий игрок может бросить повторно Кость урона применяемого оружия и использовать любой из результатов для нанесения Урона.

Действия

Топор гномьей работы. Атака оружием ближнего боя: +4 к удару, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к8+2) режущего урона.

ВЛАДЫКА ГНОМОВ

Плащи и капюшоны были сброшены — они были облачены в сверкающие доспехи, глаза сияли алым светом. Во мраке величавый гном поблёскивал, будто золото, в отблесках догорающего костра.

Потомки Дурина — двоюродные братья и сестры, а также прочие родственники Торина Дубощита, такие как Дачи Железностоп, и родственники его верных товарищей, таких как Гимли, сын Глоина, вернули себе большую часть богатств и власти своих предков. Королевства гномов: Эребор, Железные холмы и Синие горы — стали снова связаны торговыми и родственными узами, и сейчас гномами предпринимаются серьёзные усилия, чтобы вернуть остальные потерянные королевства, включая легендарные Копи гномов, известные на общем языке как Мория. Этот владыка гномов, глядя в будущее, видит эпоху расцвета своего народа.

Мотивация: обеспечить своим потомкам и последователям безопасность и процветание.

Ожидания:

- Дани или прибыль. +2, если герои игроков могут обогатить владыку гномов или пообещают вернуть утраченные древние сокровища.
- Велика работа гномов. +1, если герои игроков хвалят мастерство и архитектуру его обители.
- Лесть для дураков. -1, если герои игроков пытаются обмануть владыку гномов сладкими речами.
- Нет компромисса, нет прощения. -2, если старые обиды и ненависть вспоминаются из-за слов героев игроков.

ВЛАДЫКА ГНОМОВ

Средний гном

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Класс брони: 16 (тяжёлая кольчуга).

Пункты здоровья: 90 (12к8+36).

Скорость: 9 метров.

Навыки: Атлетика +6, Выживание +4, Традиции +5.

Восприятие: пассивное Внимание 11.

Языки: вестрон, гномий.

Опасность: 4 (1100 ПО).

Особые свойства

Старая ненависть. Когда владыка гномов применяет оружие ближнего боя в бою с орками, гоблинами и им подобными, при каждом броске Урона управляющий им игрок может бросить повторно Кость урона применяемого оружия и использовать любой из результатов для нанесения Урона.

Броня гномьей работы. Критические удары по владыке гномов считаются обычными.

Действия

Мультиатака. Владыка гномов дважды атакует в ближнем бою.

Кирка гномьей работы. Атака оружием в ближнем бою: +7 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 11 (2к6+4) колющего урона.



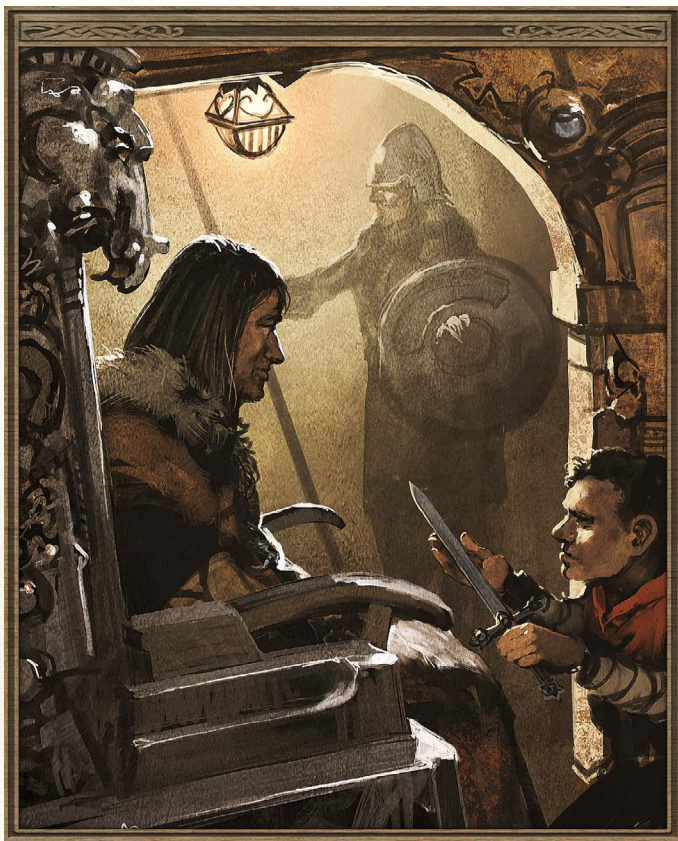


- аудиенции -

«Прислушайтесь к байкам стариц. Возможно, лишь в их памяти сохранились знания, когда-то незаменимые для мудрецов».

Правила Аудиенции из «Книги игрока» НРИ «Приключения в Средиземье» подробно описывают, как в игре устроены встречи с важными ПХ. В их основе лежит идея, что чистая ролевая игра — это прекрасно и интересно, но порою хранителю нужна более чёткая система, помогающая справедливо рассудить, чем обернётся встреча героев игроков с кем-то важным. Также с помощью этих правил игроки, чья личная харизма уступает харизме их героев, могут повлиять на социальную сцену и сыграть важную роль.

Описание аудиенции из «Книги игрока» довольно прямолинейно: герои игроков приходят к важному ПХ за помощью. В результате общения определяется, какую именно помощь они получают.



Однако герои игроков могут встретить важных ПХ множеством разных способов. Как насчёт ситуации, когда этот ПХ сам хочет чего-то от героев?

В этой части главы даны расширенные правила аудиенций (на базе основных) как раз для подобных случаев.

Хранитель сам решает, насколько оправданно использование этих правил при встрече с ПХ. Эти правила задуманы не как замена игре по ролям между играющими и не должны ограничивать творческий подход или вредить атмосфере игры. Если сцена прекрасно развивается без применения каких-либо правил, то лучше позволить ей идти своим чередом.

В прочих случаях определение целей для ПХ поможет хранителю добиться непротиворечивости и самобытности образов его ПХ, а также ничего не упустить при подготовке сцены.

ПЛАНИРОВАНИЕ АУДИЕНЦИЙ

Прежде чем герои попадут на Аудиенцию, хранителю надо принять несколько решений. Вполне вероятно, он знает, чего именно игроки хотят добиться Аудиенцией, но на всякий случай ему стоит потратить время и постараться учесть все возможные варианты.

Хранителю следует заранее решить, чего хочет или может захотеть его ПХ в текущей ситуации. Это делается в дополнение к основным правилам из «Книги игрока» и касается запутанных ситуаций. Для каждого ПХ, участвующего в Аудиенции, хранитель должен продумать две вещи: мотивацию и ожидания.

Мотивация

Сначала хранитель выбирает основную мотивацию, которая будет двигать ПХ на Аудиенцию. Этой мотивацией хранитель будет руководствоваться, разыгрывая роль ПХ и его реакции на действия героев игроков по ходу Аудиенции. Брюзгливая деревенская староста может руководствоваться сиюминутной мотивацией — желанием выставить отряд героев вон из деревни. У Гэндальфа Серого может быть более широкая мотивация — найти себе помощников с добрым сердцем. Мотивацию ПХ не надо расписывать слишком подробно, её следует рассматривать как ориентир, вокруг которого строится поведение ПХ.



Примеры мотиваций:

- жить спокойно;
- сохранить мирную жизнь народа;
- защитить свой народ от опасности;
- нанять помощников для достижения своей цели;
- расширить свое влияние;
- навредить живущим в соседней долине;
- заработать денег.

Ожидания

Хранителю надо подумать, чего ждёт ПХ от Аудиенции. Главным ожиданием брюзгливой деревенской старосты может быть почтение и уважение, проявленное к ней. Гэндальфа Серого подобное вряд ли волнует, зато он всегда оценивает собеседников на Аудиенции, ища помощников с храбрым сердцем.

При планировании Аудиенции хранителю стоит заранее составить список ожиданий. Нужно обдумать, что вызовет в ПХ симпатию и доверие к героям игроков, а что, скорее всего, приведёт к неприязни и противоречиям.

Затем нужно сгруппировать пункты в списке по важности, начиная от самого предпочтительного ожидания ПХ до самого нежелательного. Каждой из этих групп присваивается бонус или штраф, обычно в диапазоне от +2 до -2. Не обязательно распределять придуманные ожидания по множеству разных групп, можно поделить их между двумя общими критериями, скажем, «Неуважение» и «Уважение», важными в Аудиенции.

Чем предпочтительнее, с точки зрения ПХ, будет поведение отряда героев, тем больше вероятность того, что ПХ будет к ним дружелюбен и предложит нечто благоприятное. Если же герои неоднократно проявят нежелательное поведение из списка, шанс договориться с ПХ уменьшится соответственно.

Примеры положительных ожиданий:

- лесть,
- честность,
- ненавязчивость,
- напоминание о доме,
- щедрость,
- встреча с хорошими людьми.

Примеры отрицательных ожиданий:

- неуважение,
- грубость,
- озлобленность окружающих,
- просьбы о помощи,
- притворная лесть.

Результаты

Под конец планирования хранителю надо обдумать, к чему приведёт Аудиенция. Каким может быть лучший исход для героев игроков и ПХ? Каким — худший? Зная наперёд, что поставлено на карту, гораздо проще упорядочить происходящее на Аудиенции и расставить результаты от лучшего (успех решающей проверки на +6 или больше) к худшему. На этом этапе можно проработать детали. Поскольку эти правила регламентируют, как обеим сторонам добиться чего-то от другой стороны, с их помощью можно создать множество вариантов исхода событий. Быть может, при очень успешной проверке каждый получит желаемое, а отряд героев — ещё и неожиданный бонус. При умеренной неудаче отряд могут просто прогнать. Ну, а если герои будут очень неудачливы, их посадят в темницу или могут на них напасть.

Если Аудиенция заканчивается крайне удачно или наоборот, хранитель может добавить или придумать с нуля новые побочные задания. Например, побег из темницы после провала Аудиенции может привести к тому, что Бильбо окажется в бочке. С другой стороны, большой успех может дать героям нового Покровителя или Убежище, если хранитель особенно щедр.

Это также отличная возможность для развилки в пути, когда действия героев определяют доступные им перспективы. Конечно, не все Аудиенции будут у благородного изысканного владыки эльфов, вознаграждающего тех, кто уважает его гостеприимство, и побуждающего вести себя благородно, на манер Арагорна или Боромира. Но таких встреч может быть много.

Путешествовать по Средиземью долго, вот почему обретение друзей — важная часть игры. Много написано о «типичных отрядах искателей приключений» и как они не вписываются в Средиземье. Правила Аудиенций помогут игрокам понять: не надо убивать и воровать, странствуя с места на место.



Пример: Телла, старейшина деревни

Ща ночлега и желая пополнить провиант, герои попадают в деревню лесного народа. Они просят Аудиенции у брюзливой деревенской старосты Теллы. Если нет особых обстоятельств, эта Аудиенция проходит по обычным правилам из «Книги игрока»: члены отряда должны произвести впечатление и, если у них получится, им дадут ночлег и, может, ещё как-нибудь помогут.

Но в этот раз у деревенской старосты Теллы есть проблема: роблины из пещеры неподалёку крадут сельский скот. Ещё она желает немного подзаработать, чтобы восполнить затраты от потери скота, и сохранить своё положение.

Поскольку ПХ хочет что-то от отряда, а отряд хочет что-то от неё, хранителю лучше использовать продвинутое правило из этой части главы.

В заметках об этом приключении хранитель записал следующее о Телле, старосте деревни.

Её мотивация:

- Жить спокойно без неприятностей от чужестранцев.
- Найти кого-то, чтобы разобраться с роблинами, засевшими в пещере поблизости.

Её ожидания:

+2: Предстать в хорошем свете перед односельчанами (это значит, что почтение — хороший способ завоевать её расположение). Получить деньги от незнакомцев (это значит, что предложить денежный подарок — тоже хороший план).

+1: Вежливость (можно частично заслужить расположение Теллы хорошими манерами)

-1: Трудность (противоположность вежливости! Телла не терпит грубых путников, и у неё много дел и без наглых незнакомцев на пороге).

-2: Открытое неуважение (ищущие гостеприимства должны уважать её положение или ничего не получают). Вред жителям деревни (несмотря на не приветливость, она заботится о своих).

Возможные результаты:

- Успех на 6+: Телла доверится отряду настолько, что даст задание прикончить роблинов.
- Успех на 3-4: Получив немного золота от героев и/или впечатлившись их манерами, взамен она даёт им ночлег и провиант (возможно, благоприятный эффект).
- Успех на 0-2: Телла предлагает отряду ночлег.
- Провал: Телла прогоняет отряд и никак не помогает.

ПРОВЕДЕНИЕ АУДИЕНЦИЙ

Когда планирование окончено и начинается игра, первый шаг в Аудиенции делает хранитель: он описывает сцену как в общем, так и в деталях, рассказывая игрокам об окружении и собеседниках их героев. Этими описаниями хранитель может намекнуть про мотивации ПХ. Аудиенцию лучше проводить в месте, подходящем по настроению и статусу тому, с кем хотят поговорить герои, это усилит атмосферу Средиземья. Лучшие Аудиенции создаются совместно с игроками и начинаются с хорошего атмосферного описания места, где происходит Аудиенция, и нескольких намёков относительно поведения ПХ.

Есть много способов задать тон Аудиенции. Ключевой — описание сцены. Для важного и степенного ПХ, такого как Элронд, нужна соответствующая обстановка, чтобы задать настроение и подсказать героям, как можно удачно задобрить этого персонажа. По пути к Элронду герои игроков должны увидеть стражу, членов богатой семьи, благородных владык эльфов и эльфиек. Парящие колонны, мелодичный смех из открытых дверей и звонкая музыка арфы — всё это добавит атмосферы.

И наоборот, по пути на Аудиенцию в грязное логово к атаману разбойников из Бри Кривому Теду героям откроются не столь воодушевляющие виды...



Встреча с незнакомцами

С одной стороны, скрыть истинную природу ПХ и удивить этим игроков — заманчивая идея. Используя предрассудки игроков против них самих, можно сделать игру интереснее и атмосфернее. Но не нужно забывать, что хранитель — глаза и уши игроков в Средиземье, так что обмануть их таким образом легко. А это совсем не интересно.

Интереснее, если игрокам придётся придумать, как подступиться к важной персоне, понять подсказки хранителя, составить план и попытаться его воплотить. Чтобы всё было честно, подсказки хранителя должны помогать подступиться к ПХ шаг за шагом и усиливать дух Средиземья. Конечно, честно играя роли своих героев, игроки могут намеренно игнорировать подсказки. Нахальному молодому хоббиту-путешественнику не до сварливого старого большуна, который еле правит своей мерзкой, грязной деревенькой! За этим забавно наблюдать, если мягко направлять происходящее руками подходящих ПХ, чтобы яркий герой не разрушил шансы других на Аудиенцию. Это всё часть игры.

Знакомство

Когда сцена описана, игрокам надо решить, кто из героев будет представлять отряд. Герои игроков могут заговорить первыми, либо ПХ может попросить их представиться. Зависит от ситуации.

Персонаж игрока, выбранный для знакомства, должен пройти проверку Интеллекта (Традиции) с базовой СЛ 15, чтобы представить ПХ свой отряд.

Хранитель может давать бонусы или штрафы к Проверке знакомства в зависимости от конкретной ситуации. При этом ему надо тщательно продумать, насколько сложной должна быть Аудиенция для игроков. Удастся ли их героям убедить ПХ, что с ними нужно достойно обращаться? Может ли стать, что для некоторых героев успех будет недостижим? В каком настроении находится ПХ? Если ПХ крайне недружелюбен или члены отряда уже сделали то, что

повлияет на начальное отношение к ним ПХ, тогда бонус или штраф уместны. Результат проверки влияет на отношение ПХ к отряду в начатой Аудиенции и может повлиять на решающую проверку.

Если Проверка знакомства успешна, используйте сложность из таблицы «СЛ Решающей проверки Аудиенции» на следующей странице. Если проверка провалена, смотрите в таблице на одну строчку ниже.

Пример: знакомство с Теллой

Отряд уже в доме Теллы. Хранитель описывает, как внутри дымно, это в тёплом мраке тлеют куски торфа. Телла появляется,ковыляя из спальни за помостом: «Что? Чего вы хотите? Кто вы такие?»

Герои совещаются. Они считают, что Невеста — лучший кандидат для знакомства. Несмотря на невысокий Интеллект, она из лесного народа, поэтому у неё больше шансов на успех при благоприятной СЛ Решающей проверки Аудиенции. Цирок, управляющий Невестой, представляется от лица героев и совершает проверку Интеллекта со СЛ 15. Тут хранитель не видит причин применять модификаторы к броску.

Получилось! Цирок будет использовать строчку «благосклонное отношение» для Решающей проверки Аудиенции. Теперь дело за отрядом: они должны подать себя как можно лучше, надеясь понять, как заслужить доверие Теллы, бедной и брызливой деревенской старосты.

Разыгрывая по ролям Аудиенцию

Как только герои представились, правила отступают на задний план и вперёд выходит ролевая игра. Аудиенция — идеальная возможность привнести в игру дух Средиземья, а также интересная возможность для игроков встретиться с персонажами, о которых они раньше только читали. На страницах этой книги множество советов по игре за ПХ. Хранителю следует использовать мотивацию ПХ как основу для образа за ПХ — это очень поможет.



В ходе Аудиенции хранителю надо записывать, что говорят и делают герои игроков. Если их поведение соответствует сформулированным ожиданиям ПХ, положительным или отрицательным, хранитель делает пометку о подходящем бонусе или штрафе. Игроки могут получить бонус или штраф одной группы лишь ОДИН раз. То есть, если в группе +1 указаны 3 разных ожидания, игроки могут получить лишь один бонус +1, независимо от количества оправданных ожиданий. Можно получить сразу несколько разных бонусов и штрафов. Отряд может набрать штрафов, а после поправить ситуацию, изменив подход.

Решение о применении любых дополнительных бонусов и штрафов остаётся за хранителем. Если герои начнут действовать безумно и неподходяще, он может присудить им такие модификаторы, которые сочтёт нужными. Заранее составленные списки ожиданий помогут ему сохранять цельность характеров ПХ, а также чёткость и справедливость Аудиенций. Это не смиренная рубашка! Хранитель также может сообщать игрокам, когда их герои получают бонусы или штрафы, чтобы показать им верный путь действий. Главное, чтобы это подходило стилю игры хранителя и не портило погружение в мир игрокам.

Пример: Аудиенция с Теллой

Произведя хорошее впечатление, герои решают по очереди рассказать, почему им должны быть рады в доме Теллы. Ма реализует соответственно своей мотивации — жить спокойно. Ей нет дела до красивых слов, но Непоседа поражает её своими манерами, и отряд получает бонус +1. Аифстан, много знающий о сокровищах, во время своей речи поглаживает кошель, что приносит отряду ещё +2. Беран предлагает старухе помощь с любыми бедами деревни, так как заметил по пути на Аудиенцию, что у деревни есть проблемы с лоблинами (но +2 уже выиграл кошелёк Аифстана, ещё одного бонуса не будет). Когда все герои выскажутся и натерпятся грубостей от вспыльчивой Теллы, Аудиенция подойдёт к концу, и настанет время для Решающей проверки Аудиенции.

Решающая проверка Аудиенции

Когда ролевая часть переговоров достигнет апогея, настает время выяснить результат Аудиенции. Хранитель складывает все бонусы и штрафы. Затем, один из игроков делает Решающую проверку Аудиенции, к результату которой применяется сумма бонусов и штрафов и бонус умения или навыка, если применение подходящего навыка или подходящей характеристики уместно (их предлагают игроки). Так как на проверку влияют бонус умения или навыка, уровень героя игрока влияет на результат, что логично: могучих героев чаще привечают, чем гонят. СЛ этой проверки зависит от Проверки знакомства и культуры героя, проводившего эту проверку.

Изначальное отношение культур определяется по таблице «Стартовое отношение» («Книга игрока», стр. 193). Если же Проверка знакомства провалена, при Решающей проверке Аудиенции используется отношение на строку ниже (таблица далее), СЛ повышается.

СЛ РЕШАЮЩЕЙ ПРОВЕРКИ АУДИЕНЦИИ

Культура героя игрока, представляющего отряд	СЛ Решающей проверки
Благосклонное отношение	СЛ 10
Дружелюбное отношение	СЛ 11
Нейтральное отношение	СЛ 12
Неопределённое отношение	СЛ 13
Настороженное отношение	СЛ 13
Недоверчивое отношение	СЛ 14

Результаты

Решающая проверка Аудиенции определяет результат, соответствующий тому, что хранитель приготовил для ПХ.

Как именно хранитель станет пользоваться этими правилами — зависит от стиля игры, предпочитаемого играющими. Он может скрывать все проверки (кроме первой и последней) за ширмой, разыгрывая Аудиенцию по ролям. Или будет применять правила в открытую, подсказывая результатами проверок, какой подход игроков приносит бонусы, а какой — нет.



Пример: Решающая проверка Аудиенции с Теллой

После отличного знакомства и нескольких мудрых решений в разговоре отряд обладает очень хорошим бонусом (+3) для низкого целевого значения (СЛ 10) — Невеста из людей леса и у Теллы к ней «Благосклонное отношение» (СЛ 10). Благодаря успеху при знакомстве это отношение не ухудшилось. Если бы Невеста провалила Проверку знакомства, отношение снизилось бы до «Дружелюбного». Хранитель разрешает Невесте применить бонус, ведь у неё высокий навык Запугивания. Телла не слишком напугана, но с уважением относится к её грозному виду. Управляющий Невестой игрок бросает к20, получая 13. Прибавив к результату бонусы +1 и +2 и бонус её навыка +3, он с запасом проходит проверку и получает максимальную помощь Теллы. Телла на стороне отряда и так впечатлена, что даёт героям не только ночлег, но и побочное задание — перебить гоблинов.

Теперь давайте представим, что Бели, чном Одинокой горы, совершает Проверку знакомства и проваливает её. Также пусть члены отряда не знают, что им нужно исправлять эту оплошность. Они грубо требуют ночлега (-1) и пренебрежительны с Теллой в её же доме (-2). Решающая проверка Аудиенции для чнома и так должна проходить при «Неопределённом отношении», но провал Проверки знакомства снизил отношение до «Недоверчивого» (СЛ 14).

Штраф к Решающей проверке Аудиенции -3. Хотя чном оплошал, хранитель решает, что Телле приглянулась его неотёсанность и он может использовать бонус навыка Запугивание +3. Модификаторы нивелируют друг друга, поэтому, чтобы получить ночлег, при броске нужно получить 14. Выпадает 4. Отряд остаётся ночевать под открытым небом, хотя героям нужен долгий отдых... Может, они поймут, что в другой раз, ища приюта, стоит выбирать представителя тщательнее и быть вежливее.

Краткие правила Аудиенции

1. Хранитель планирует Аудиенцию, придумывает мотивацию, ожидания и результаты (либо использует имеющиеся в готовом сценарии).
2. Хранитель описывает сцену.
3. Выбранный герой игрока представляет отряд, задавая сложность Решающей проверки Аудиенции.
4. Игроки и хранитель разыгрывают сцену по ролям; в процессе хранитель записывает полученные героями бонусы и штрафы из списка ожиданий ПХ.
5. Как только Аудиенция естественным образом подходит к кульминации или завершению, кто-то из отряда должен пройти Решающую проверку Аудиенции, предложив характеристику или навыки, которые могут дать бонус.
6. Хранитель оценивает успешность проверки, сверив её со своим списком результатов.
6. Результат Аудиенции разыгрывается по ролям.







враги и сражения



тёмные твари с безлюдных холмов

Копья расколоты, дрогнули щиты,
Поле, полное мертвецов.
Ждёт, сомкнувшись, стена щитов.
Нет надежды на лёгкий бой.
Стервятники кружат, ищут цель среди ломаных досок.
Пока рука может сжимать круглый щит,
Нам ещё будет чем похвастать.
Храбрые воины насмерть стояли,
Их шлемы прочны, руки ловки,
Сталь звенела в боевой песне.
Когда придут волки на бойню,
Герои дорого продадут свои жизни.

- Враги -

Прежде чем обогнёте Лихолесье с Севера, вам придётся пройти по склонам Серых гор, а они просто кишат гоблинами, хобгоблинами и орками самого мерзкого вида.

Вольные народы Севера давно окружены большим количеством врагов. Много войн повидали земли между Мглистыми горами и Бегущей рекой, и вольные народы одержали много побед, но всё тщетно: тёмные уголки Глухоманья всё ещё скрывают бесчисленных хитрых тварей, бесконечно строящих собственные тёмные замыслы или ждущих возвращения своего Владыки. В этой главе описаны некоторые леденящие душу противники, среди которых есть как слуги врага, так и другие мерзкие существа, населяющие Средиземье. Тут также даны правила и советы о том, как лучше использовать этих врагов в игре.

СРАЖЕНИЯ В СРЕДИЗЕМЬЕ

И в «Хоббите», и во «Властелине Колец» читатели становятся свидетелями многих битв. Однако игроков больше интересуют не грандиозные баталии на Пеленинских полях или Битва Пяти воинств, а более мелкие по размеру сражения «в масштабах отряда».

В таких столкновениях воплощается идея о небольшой группе искателей приключений, противостоящих врагам во время их странствий. Примеры таких боёв — схватка с орками и троллями в Мории; сражение на Заверти с назгулами и бой с гоблинами и варгами из «Хоббита».

Как же хранителю погрузить игроков в атмосферу Средиземья во время боя? Что особенного в боях во «Властелине Колец» и «Хоббите», отчего они такие захватывающие?

Прежде всего, каждое подобное сражение происходит в интересном месте, помогающем читателю узнать что-то о Средиземье. Герои редко когда просто обмениваются с врагами ударами в чистом поле. Особенности ландшафта мешают всем либо используются какой-то из сторон в свою пользу.

Часто поле боя играет на руку врагу — будь то тёмные пещерные туннели или одинокие руины, куда не придёт подмога. Почти всегда автор выбирает место битвы так, чтобы оно мешало персонажам и помогало их врагам.

Нередко у героев просто нет возможности сбежать, что делает бой ещё более отчаянным. Они не могут ударить из гробницы Балина, Хельмовой пади или с Заверти. Как только персонажи книги вступают в бой, они вынуждены сражаться, чтобы выжить.



Бои почти всегда носят оборонительный характер, вплоть до самого конца «Властелина Колец». Быть обнаруженным врагом — это всегда опасность, которой надо избегать. Мудрые знают, что, если вас заметят орки, скоро о вас узнают их хозяин, потому даже могучие герои не спешат начинать бой со слугами Тени.

Зачастую в сражении на кону стоит не одно лишь выживание героев. Во время путешествия Бильбо научился заботиться не только о себе самом, в то время как Фродо, Арагори и Гэндальф сразу знали, что должны выжить, не просто чтобы избежать смерти, но для того, чтобы спасти мир.

Герои избегают битв, если могут: лейтмотив Средиземья в том, что великой силой можно нанести великий вред и с ней легче поддаться соблазну.

Встреченные монстры воистину страшны — будь то неукротимая орда орков, которых всё больше и больше, или древние злые и до ужаса страшные умертвия из Могильников. Герои никогда не сталкиваются с монстрами, которые кажутся для них чем-то обыденным, и жизнь персонажей всегда в опасности.

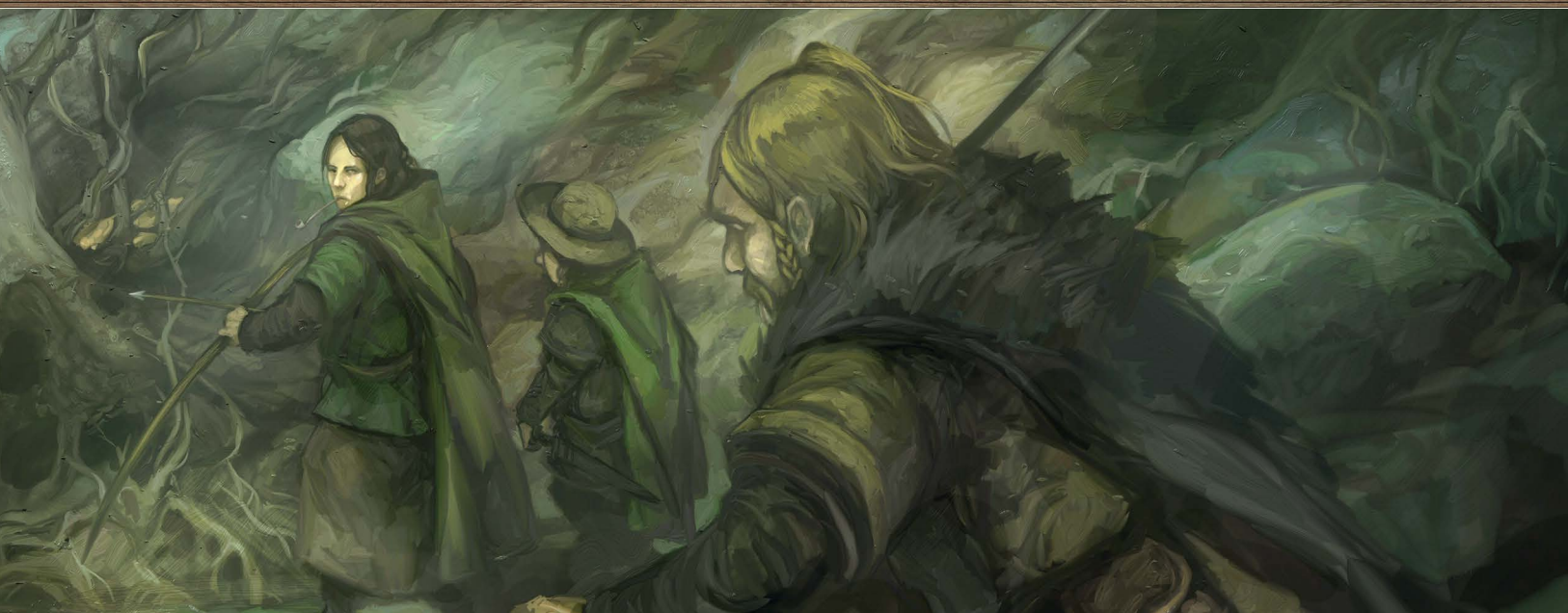
Тем не менее очень немногие персонажи на самом деле погибают в боях во «Властелине Колец» или «Хоббите», если это не часть сюжета и не имеет глубокого значения. Хотя и чувствуется, что персонажи в опасности, на деле они редко умирают.

Насколько хранителю и игрокам необходимо учитывать всё это — вопрос личных предпочтений. Можно использовать Средиземье как фон для обычных игровых приключений, а можно и впрямь из всех сил постараться воссоздать в игре атмосферу романов.

Сражения в Средиземье

- Окружение кажется выгодным для врага, чтобы усилить чувство опасности.
- В важных битвах персонажи часто не могут сбежать с поля боя.
- Бой часто бывает самозащитой.
- У сражений с врагами есть последствия помимо травм или смерти.
- Противники пугают — внешностью, числом и/или угрозами и силой.
- Персонажи редко умирают, а ранения имеют значение для сюжета.

Чтобы подчеркнуть какие-то из этих особенностей по ходу игры, в НРИ «Приключения в Средиземье» есть несколько дополнительных особых правил и мелких изменений в обычных правилах боя 5-й редакции. Они совершенно необязательны, и их стоит использовать, только если вы как хранитель считаете, что они пойдут на пользу игровому процессу.



Места для - сражений -

*«Навстречу опасности, но не слишком
опрямлетливо и не напрямик».*

В книгах «Хоббит» и «Властелин Колец» описание каждой битвы включает и окружающую обстановку, посредством которой зачастую рассказывается некая история. Следующие правила позволяют хранителю легко и быстро добавить интересное поле боя в игру, если он захочет. Иногда нужна просто короткая и жесткая стычка с бандой гоблинов на плоской поляне. Но её можно разнообразить интересным элементом, дающим укрытие или влияющим на бросок атаки.

Вместе с идеями о том, каким может быть подходящее место, где будет происходить сражение, даются модификаторы бросков, позволяющие активнее использовать ландшафт в бою. Места для сражений перечислены по типам, при этом ничто не мешает хранителю смешивать детали разных ландшафтов, если он посчитает нужным, чтобы сделать место сражения более интересным. Лучше не делать на поле боя слишком много деталей, чтобы не замедлять сражение учётом множества мелочей. Обстановка на месте сражения должна быть интересной характерной особенностью, а не тяжким бременем.

ДИКИЕ ЗЕМЛИ

«Бегите, илупцы!»

Болото

Болото глубже, чем просто грязь. Что бы ни было причиной его появления (топкий торф, разлившаяся река или ливень), сражаться в нём непросто.

- Болотистая местность считается пересечённой (скорость перемещения снижается вдвое).
- Существа получают 1 степень утомления за каждые три раунда сражения на болоте.

Грязь

Густая грязь под ногами может помешать бойцам.

- Существа, сражающиеся в густой грязи, получают штраф -1 к атакам.

Заросли крапивы или шиповника

Большие заросли крапивы или шиповника могут серьёзно мешать движению. Жгучая сыпь или острые шипы — это мелочи в сравнении с боевой раной, но всё же крапива и шиповник замедляют движение.

- Заросли крапивы и шиповника проходимы, но считаются пересечённой местностью.

Каменные выступы

Один или несколько каменных выступов от 0,3 до 1 метра высотой.

- Взобраться на них можно с ополовиненной скоростью перемещения, а спуститься — без штрафа.



- Атаки с более высокой позиции совершаются с преимуществом.

Наклонная местность

Даже простой уклон поля боя надо учитывать, выбирая тактику. Он делает местность менее похожей на плоскую карту. Склон может быть частью травянистого холма, поросшего дёрном хребта или скалообразного обнажения. Поле битвы может целиком или частично находиться на склоне. На поле боя может быть несколько склонов, скошенных в разные стороны.

- Если склон пологий, находящиеся выше атакуют с преимуществом тех, кто находится ниже.
- Если склон крутой, находящиеся ниже к тому же получают помеху, атакуя находящихся выше.

Обрыв

Отвесный или почти отвесный скалистый уклон. Высота от 3 метров и более. В бою можно потратить всю скорость перемещения, чтобы лазать вверх/вниз по склону на 3 метра. У лазающего штраф -2 к КБ, когда его атакуют оружием на дистанции.

- Стоящее на краю обрыва существо может использовать действие Толчок, чтобы попробовать спихнуть другое существо с края вниз.

Овраги

Овраги — это глубокие трещины в каменной породе либо русла пересохших рек в торфяном грунте.

- Через овраги можно перебраться, только пройдя проверку Ловкости (СЛ 13 и более).
- Существа могут спрятаться в овраге.

Одинокое дерево, валуны

Одинокое дерево — это и яркая метафора, и укрытие от стрел. За валунами среднего размера, покрытыми мхом или лишайником, тоже можно укрыться.

- Среди них или позади них можно спрятаться.
- Они дают укрытие на три четверти (+5 бонус к КБ и испытаниям Ловкости).

Редкие камни, верещатник, ручьи

Шаткая или неровная поверхность, густые растительные заросли, скрывающие землю, или ручьи, рассекающие поле боя, могут доставлять неудобства.

- Считаются пересечённой местностью (скорость перемещения снижается вдвое).

Речные отмели, мелкие речушки, половодье

В целом любые места, где вода по колено. Дают ненадёжную опору и препятствуют движению.

- Считаются пересечённой местностью (скорость перемещения снижается вдвое).

Утёсы, скалообразные обнажения (естественные укрепления), огромные валуны

Неясно, принесли их сюда древние великаны или же это вершины подземных гор, но валуны и скалистые обнажения могут дать важное преимущество в бою.

- Можно потратить всё перемещение, чтобы взобраться на такой компонент ландшафта. Атаки по существу снизу проводятся с преимуществом. Опора ненадёжная и не даёт других преимуществ.
- Полностью скрывает от наблюдателя, находящегося на уровне земли. Существо за валуном, утёсом и обнажением нельзя выбрать в качестве цели.
- Можно спрятаться среди них или за ними.

Чаща

Близко стоящие деревья, обычно берёзы или боярышник либо поросль лиственниц или вязов.

- Атаки оружием на дистанции через чащу совершаются с помехой даже вблизи. Атаки за пределами обычной дальности оружия невозможны.
- Считается пересечённой местностью (скорость перемещения снижается вдвое).

ЛЕСИСТАЯ МЕСТНОСТЬ

«Мир действительно полон опасностей, и в нём полно тёмных мест».

Болото

Болото глубже, чем просто грязь. Что бы ни было причиной его появления (топкий торф, разлившаяся река или ливень), сражаться в нём непросто

- Болотистая местность считается пересечённой (скорость перемещения снижается вдвое).
- Существа получают 1 степень утомления за каждые три раунда сражения на болоте.

Грязь

Густая грязь под ногами может мешать бойцам.

- Существа, сражающиеся в густой грязи, получают штраф -1 к атакам.

Заросли крапивы или шиповника

Большие заросли крапивы или шиповника могут серьёзно мешать движению. Жгучая сыпь или острые шипы — это мелочи в сравнении с боевой раной, но всё же крапива и шиповник замедляют движение.

- Заросли крапивы и шиповника проходимы, но считаются пересечённой местностью.

Замшелая или увитая корнями каменная стена

Сырая после долгих лет под навесом из листьев или хвои, эта древняя каменная постройка разрушена и размыта или опутана могучими корнями.

- Присев за старой стеной, можно получить укрытие наполовину (+2 к КБ и испытаниям Ловкости).
- Разрушенная кладка не подходит для лазания.

Наклонная местность

Даже простой уклон поля боя надо учитывать, выбирая тактику. Он делает местность менее похожей на плоскую карту. Склон может быть частью травянистого холма, поросшего дёрном хребта или скалообразного обнажения. Поле битвы может целиком или частично находиться на склоне. На поле боя может быть несколько склонов, скошенных в разные стороны.

- Если склон пологий, находящиеся выше атакуют с преимуществом тех, кто находится ниже.
- Если склон крутой, находящиеся ниже к тому же получают помеху, атакуя находящихся выше.

Непроходимая живая изгородь из ветвей

Двигаться через густые заросли порой очень неудобно. Острые сучки царапают лицо, плечо сцепляется вместе, подлесок сбивается плотным клубком меж корней, а свисающие ветви преграждают путь.

- Эта область непроходима во время боя.

Низкие ветви

Большие ветви древних деревьев согнулись к земле.

- Дистанционные атаки через низкие ветви совершаются с помехой даже вблизи. Атаки за пределами обычной дальности оружия невозможны.
- По местности с низкими ветвями можно ходить, но она считается пересечённой.

Папоротник орляк

Орляк растёт густыми кустами в огромных количествах в лесах. Через него можно пройти, но с трудом.

- Местность с орляком считается пересечённой.

Проходимая живая изгородь из веток

Через сухие и ломкие заросли из тонких хрупких ветвей можно пробраться, но сложно. Они укрывают от дистанционных атак, и в них можно спрятаться.

- Считается пересечённой местностью (скорость перемещения снижается вдвое).
- За ней можно получить укрытие наполовину (+2 к КБ и испытаниям Ловкости).
- В переплетённых ветвях можно спрятаться.

Толстые стволы деревьев

Толстые стволы — отличное укрытие, а в их огромных кривых корнях хорошо прятаться.

- Дают полное укрытие — существо за толстым стволом нельзя выбрать целью.
- Существа могут прятаться за ветками и корнями дерева с толстым стволом или среди них.

Тропинка, оленья тропа

Тропа ведёт сквозь препятствия и особенности местности, позволяя свободно передвигаться, но даёт двигаться только в определённых направлениях.

- Тропа позволяет нормально передвигаться через другие препятствия.

Упавшее дерево, попенница, сложенные брёвна

За большим упавшим деревом можно спрятаться от дротиков орков, и его можно использовать как возвышенность для атаки.

- За упавшим деревом существо может полностью укрыться от находящихся на уровне земли наблюдателей.
- Потратив всё своё перемещение, существо может забраться на упавшее дерево и получить преимущество к броскам атаки, пока находится на нём. Спрыгнуть с него — обычное перемещение.
- Существа на стволе поваленного дерева получают модификатор +2 при толчке того, кто находится ниже.

Чаща

Близко стоящие деревья, обычно берёзы или боярышник либо поросль лиственниц или вязов.

- Атаки оружием на дистанции через чащу совершаются с помехой даже вблизи. Атаки за пределами обычной дальности оружия невозможны.
- Считаются пересечённой местностью (скорость перемещения снижается вдвое).

ЛИХОЛЕСЬЕ

«Есть вещи старее и омерзительней, чем орки в глубинах мира».

Гнилые деревья

Долгие века огромные чёрные деревья Лихолесья могут стоять мёртвыми, сгнив изнутри. Они падают, если их потревожить, роняя тяжёлые ветви на странников, не успевших отскочить в сторону.

- Если бой идёт в пределах 3 метров от гнилого дерева, в каждом раунде с вероятностью 1 к 6 оно может рухнуть, осыпав всех в радиусе 3 метров тяжёлыми ветвями или ударив своим стволом. Существа в этом радиусе получают 5 (1к10) дробящего урона.

Затопленная яма

Глубокая яма, полная солоноватой воды, скрытая покрывалом опавших листьев, делающих её незаметной.

- Существо, попавшее в яму, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 10 или получить 1 степень утомления.

Корни

Большие переплетённые корни покрывают землю в некоторых частях Лихолесья.

- Чтобы перелезть, герой должен пройти проверку Ловкости со СЛ 10. При провале он распластан.

Наклонная местность

Даже простой уклон поля боя надо учитывать, выбирая тактику. Он делает местность менее похожей на плоскую карту. Склон может быть частью травянистого холма, поросшего дёрном хребта или скалообразного обнажения. Поле битвы может целиком или частично находиться на склоне. На поле боя может быть несколько склонов, скошенных в разные стороны.

- Если склон пологий, находящиеся выше атакуют с преимуществом тех, кто находится ниже.
- Если склон крутой, находящиеся ниже к тому же получают помеху, атакуя находящихся выше.

Непроходимая живая изгородь из ветвей

Двигаться через густые заросли порой очень неудобно. Острые сучки царапают лицо, плечо сцепляется вместе, подлесок сбивается плотным клубком меж корней, а свисающие ветви преграждают путь.

- Эта область непроходима во время боя.

Паутина

В безмолвной глубине Лихолесья в воздухе висят огромные мягкие занавеси древних паутиных сетей.

- Существо,двигающееся сквозь паутину, должно пройти проверку Ловкости или Силы со СЛ 12. При провале оно считается схваченным, пока не пройдёт ту же проверку успешно. После чего может выйти из паутины с любой стороны.

Трясина

Большая склизкая масса гнилой чёрной листвы лежит на глубокой, подвижной, маслянистой почве.

- Существо, пересекающее трясину, должно пройти проверку Ловкости или Силы со СЛ 12. При провале оно схвачено до тех пор, пока не пройдёт ту же проверку успешно, после чего оно может выйти из трясины с любой стороны.
- Если существо стоит рядом с трясиной, его можно в неё толкнуть.

Чёрные поганки

Эти поганки растут на земле и выпускают ядовитые споры, если их пнуть.

- Существо, идущее через область с поганками, должно пройти проверку Ловкости со СЛ 10. При провале оно считается отравленным.
- Как вариант, другой вид этих поганок может вызывать слепоту на 10 минут.

Ядовитая крапива, чёрный шиповник

Плотные заросли зловещей крапивы или ежевики.

- Существо, пытающееся пересечь такие заросли, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 10 или получить 5 (1к10) режущего урона. Как вариант — порез, может вызывать отравление.

Ядовитые испарения

Воздух такой застоявшийся и так наполнен зловонием грибов и гнилой листвы, что вдыхать его опасно.

- Существа, движущиеся через подобные испарения, считаются отравленными, пока находятся внутри, и 1к6 раундов после того, как покинут их.

Руины

Древняя насыпь

Это давно заросшее старинное укрепление ещё может послужить препятствием или защитным рубежом.

- Если насыпь пологая, находящиеся выше атакуют с преимуществом тех, кто находится ниже.
- Если насыпь крутая, находящиеся ниже к тому же получают помеху, атакуя тех, кто находится выше.

Заросли крапивы или шиповника

Большие заросли крапивы или шиповника могут серьёзно мешать движению. Жгучая сыпь или острые шипы — это мелочи в сравнении с боевой раной, но всё же крапива и шиповник замедляют движение.

- Заросли крапивы и шиповника проходимы, но считаются пересечённой местностью.

Копонна

Резная каменная колонна выстояла, хотя её подруги уже давным-давно упали.

- За каменной колонной можно спрятаться.
- Каменные колонны дают укрытие на три четверти (+5 бонус к КБ и испытаниям Ловкости).

Папоротник орляк

Орляк растёт густыми кустами в огромных количествах во тьме руин. Пройти его можно, но сложно.

- Местность с орляком считается пересечённой.

Пыль

Невероятно древние барельефы, обглоданные морозом и ветром, могут полностью обратиться в прах. Если этот прах потревожить, облако пыли поднимется в воздух.

- Существа, которые пересекают пыльную область, должны успешно пройти испытание Ловкости со СЛ 10 или ослепнут до конца своего следующего хода.

Незаметная яма

Каменный колодец или подземная комната, потолок которой обвалился, оставив дыру в земле. Яма невидима сквозь заросли листвы.

- Падение в незаметную яму наносит 2к10 урона. Чтобы выбраться из незаметной ямы, надо успешно пройти проверку Ловкости со СЛ 10.
- Существа могут прятаться в незаметной яме.
- Яма даёт полное укрытие существам, которые находятся внутри неё.
- Если яма замечена, можно использовать действие Толчок, чтобы столкнуть в неё другое находящееся рядом существо.

Старые полы

Каменные плиты пола, уложенные в глубокой древности, — это ненадёжная и неровная опора, не стоит на ней сражаться.

- Считаются пересечённой местностью (скорость перемещения снижается вдвое).

Стены с окнами

В остатках стены может быть много окошек либо один большой оконный или дверной проём.

- Дают укрытие наполовину (+2 к КБ и испытаниям Ловкости).
- Слишком шаткие, чтобы по ним лазать.

Упавшая статуя, гребные стены, статуя, гигантская голова упавшей статуи

Большая статуя, как и крепкие старые стены или упавшие части громадной каменной кладки, могут укрыть от атак дистанционным оружием, или же их можно использовать, чтобы атаковать противников с возвышенности.

- Эти руины могут полностью скрыть от находящегося на уровне земли наблюдателя.
- Потратив всё своё перемещение, существо может забраться на такую руину и получить преимущество к броскам атаки, пока находится на ней. Спрыгнуть — обычное перемещение.
- Существа на такой руине получают модификатор +2 при толчке того, кто находится ниже.

Фундаменты

Эти каменные блоки, едва заметно торчащие из земли, могут усложнить перемещение. Они обычно выстроены в линии с некоторым количеством разбросанной вокруг них каменной кладки.

- Движение через фундамент считается движением по пересечённой местности.

Частично или полностью обвалившиеся полы, лестницы, разбитые ступени

Один или несколько выступов каменной кладки от 0,3 до 1 метра высотой.

- Взобраться на них можно с ополовиненной скоростью перемещения, а спуститься — без штрафа.
- Атаки с такой более высокой позиции совершаются с преимуществом.

Шаткие стены

Долгие годы и сменяющиеся сезоны оставили след на некогда прекрасной каменной кладке. Она может обрушиться в любой момент.

- Дают укрытие наполовину (+2 к КБ и испытаниям Ловкости).
- Слишком шаткие, чтобы по ним лазать.
- Можно использовать действие Толчок, чтобы уронить стену на существа, находящиеся с другой её стороны. Эти существа должны пройти испытание Ловкости со СЛ 13 или получить 11 (2к10) дробящего урона от упавшей кладки.

Гравий

Ненадёжная и неровная опора. Гравий, рассыпанный по полю битвы, может затруднить движение.

- Считается пересечённой местностью (скорость перемещения по гравию снижается вдвое).
- Существа могут прятаться среди достаточно больших обломков.

Яма

Простая дыра в земле показывает, где обрушился какой-то древний погреб.

- Существа могут прятаться в яме.
- Яма даёт полное укрытие существам внутри неё.
- Можно использовать действие Толчок, чтобы столкнуть в неё другое находящееся рядом существо.
- Падение в яму наносит 2к10 урона. Чтобы выбраться из ямы, надо успешно пройти проверку Ловкости со СЛ 10.

Пещеры

Замёрзшее озеро

Глубокая каменная впадина с ледяной водой, которую ни разу не грело солнце. Опасное место для падения.

- Любое существо, пересекающее такое озеро, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 10. При провале оно получает 1 степень утомления.
- Можно использовать действие Толчок, чтобы спихнуть в озеро существо, стоящее рядом.

Каменистый пол, пруд, крошечные сталагмиты, усыпанный камнями пол, глинистый пол
Эти разные препятствия затрудняют перемещение.

- Считаются пересечённой местностью (скорость передвижения снижена вдвое).

Каменные выступы

Один или несколько каменистых выступов от 0,3 до 1 метра высотой.

- Взобраться на них можно с ополовиненной скоростью перемещения, а спуститься — без штрафа.
- Атаки с более высокой позиции совершаются с преимуществом.

Каменный столб

Сталактит и сталагмит срослись в большой каменный столб, одиноко стоящий в пещере.

- За каменным столбом можно спрятаться.
- Каменные столбы дают укрытие на три четверти (бонус +5 к КБ и испытаниям Ловкости).

Лужи, осклизлый пол, скользкий пол

Неважно, начищен ли каменный пол до блеска многовековым потоком воды или всё ещё мокрый от скопившегося мутного конденсата, движение в этой части пещеры затруднено.

- Считается пересечённой местностью (скорость передвижения снижена вдвое).
- Когда существа переходят на скользкий пол, они должны пройти проверку Ловкости со СЛ 9. При провале они распластываются.

Наклонная местность

Даже простой уклон поля боя надо учитывать, выбирая тактику. Он делает местность менее похожей на плоскую карту. Склон может быть частью травянистого холма, поросшего дёрном хребта или скалообразного обнажения. Поле битвы может целиком или частично находиться на склоне. На поле боя может быть несколько склонов, скошенных в разные стороны.

- Если склон пологий, находящиеся выше атакуют с преимуществом тех, кто находится ниже.
- Если склон крутой, находящиеся ниже к тому же получают помеху атакуя находящиеся выше.

Неустойчивые сталактиты

Эти сталактиты тысячи лет медленно росли в темноте, а теперь потрескались и готовы обрушиться.

- Если бой идёт в пределах 3 метров от неустойчивых сталактитов, в каждом раунде с вероятностью 1 к 6 они могут рухнуть, осыпав всех в ра-

диусе 3 метров кусками камня. Существа в этом радиусе получают 5 (1к10) дробящего урона.

Низкие потолки

Пещера не рассчитана на существ большого роста.

- Любые существа среднего или крупного размера должны ползти, все проверки и броски атаки в местах с низким потолком совершаются с помехой.

Обрыв

Отвесный или почти отвесный скалистый уклон. Высота от 3 метров и более. В бою можно потратить всю скорость перемещения, чтобы лазать вверх/вниз по склону на 3 метра. У лазающего штраф -2 к КБ, когда его атакуют оружием на дистанции.

- Стоящее на краю обрыва существо может использовать действие Толчок, чтобы спихнуть другое существо с края вниз.

Утёсы, скалообразные обнажения (естественные укрепления), огромные валуны

Неясно, принесли их сюда древние великаны или же это вершины подземных гор, но валуны и скалистые обнажения могут дать важное преимущество в бою.

- Можно потратить всё перемещение, чтобы взобраться на такой компонент ландшафта. Атаки по существам внизу проводятся с преимуществом. Опора ненадёжная и не даёт других преимуществ.
- Полностью скрывает от находящегося на уровне земли наблюдателя – существо за валуном, утёсом и обнажением нельзя выбрать в качестве цели.
- Можно спрятаться среди них или за ними.

Узкие проходы

Стены пещеры расположены близко друг к другу.

- Двуручное оружие используется с помехой.

АТМОСФЕРНЫЕ ЯВЛЕНИЯ

Непрерывное жужжание насекомых

- Дает помеху к проверкам характеристик и броскам атаки, пока с насекомыми не разберутся.

Пение птиц

Пение дроздов развеет самую чёрную тоску.

- Существа, считающиеся добрыми, воодушевлены птичьим пением. Они получают вдохновение.

Рёв воды

- Все существа в области, подверженной шуму воды, считаются оглушёнными.

Странные звуки, мёртвая тишина, тревожная атмосфера, жуткое гудение, тревожное эхо

- Существа, считающиеся добрыми, при провале испытания Мудрости со СЛ 10 совершают проверки и атаки с помехой. Они могут повторить испытание в конце своего следующего хода.

Ужасная вонь, запах смерти

- Существа, считающиеся хорошими, которые почувствовали этот запах, получают помеху при проверках характеристик и бросках атаки.

ПОГОДНЫЕ ЯВЛЕНИЯ

Буря, сильный ветер

- Дистанционные атаки совершаются с помехой.

Густой туман, дым, жуткая дымка

- Существа, что пытаются найти путь в таких условиях, считаются ослепшими.

Мороз, пивень, метель

- Из-за тяжёлых погодных условий существа без укрытия совершают проверки характеристик и броски атаки с помехой.

Тёплое золотое солнце, косые лучи золотого света, солнце пробивается сквозь облака

Существа, считающиеся добрыми, рады солнцу.

- Они совершают проверки характеристик и броски атаки с преимуществом в следующем раунде, а также получают вдохновение.



БЕСТИАРИЙ - ДИКИХ ЗЕМЕЛЬ -

Ниже описаны существа, которых хранитель может выставить против отряда героев. Все они сгруппированы по типам, а когда это необходимо, дополнительно разделены по географическому признаку.

ВАМПИРЫ

В Древние дни среди слуг Тёмного повелителя были загадочные существа, похожие на летучих мышей, о которых иногда говорили, что они могут менять форму. Раса летучих мышей-вампиров сохранилась до наших дней: проснувшись, они летают огромными стаями, возвещая о приближении сил орков и собираясь в тёмное облако над их рядами. Но ещё более мрачная угроза таится среди гор Лихолесья и в забытых копиях под Дол Гулдуrom — там выжидает нечто, что сопровождало Тень, ещё когда она впервые опустилась на Великое Зеленолесье...

БОЛЬШИЕ ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

...Большие летучие мыши ... присасывались к раненым, как вампиры.

Необычайно крупные летучие мыши, которые так любят кровь, что часто сопровождают орков и варгов, отправляющихся в набег или на войну.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ВАМПИРАМИ

- ◆ Когда-то в Лихолесье обитал Великий вампир, пока эльфы не уничтожили его. С тех пор низшие вампиры ведут междоусобицы, пытаясь занять место своей павшей хозяйки. Эти вампиры устраивают заговоры друг против друга, а порою даже обманом заставляют смертных героев напасть на своих конкурентов...

БОЛЬШАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Среднее животное

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Класс брони: 13

Пункты здоровья: 18 (4к8)

Скорость: 3 метра, полёт 18 метров

Восприятие: слепозрение 18 метров, пассивное Внимание 11

Языки: —

Опасность: ¼ (50 пунктов опыта)

Особые свойства

Острый слух. У большой летучей мыши преимущество к проверкам Мудрости (Внимание), основанным на слухе.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свету, большая летучая мышь получает помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанным на зрении.

Эхолокация. Большая летучая мышь не может использовать слепозрение в состоянии глухоты.

Действия

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 4 (1к6+1) колющего урона.

ТАЙНЫЕ ТЕНИ

Принимая облик огромных летучих мышей необычного вида, эти слуги Саурина разносят на огромных перепончатых крыльях его тёмную весть, шпионят за тем, что происходит на его землях, или присоединяются к стаям больших летучих мышей, чтобы войной или охотой добыть себе жертву для пропитания. Эти создания принадлежат к особой проницательной и терпеливой породе вампиров, они всегда знают волю своего повелителя и с готовностью выполняют его приказание. Много веков назад они умели маскировать свою мерзкую сущность, принимая облик прекрасных женщин. Сегодня же они могут делать это лишь на короткое время, чтобы сбить с толку своих противников.

ТАЙНАЯ ТЕНЬ

Крупная бестия

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	9 (-1)	14 (+2)	10 (-0)

Класс брони: 16 (естественная броня)

Пункты здоровья: 45 (6к10+12)

Скорость: 9 метров, полёт 18 метров

Испытания: Ловкость +6, Мудрость +5

Навыки: Внимание +4, Скрытность +5

Восприятие: слепозрение 18 метров, пассивное внимание 14

Языки: вестрон, орочий, сильван

Опасность: 3 (700 пунктов опыта)

Особые свойства

Острый слух. У тайной тени преимущество к проверкам Мудрости (Внимание), основанным на слухе.

Проворное бегство. В любой свой ход в качестве бонусного действия тайная тень может совершить действие Отступление или Засада.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свете, тайная тень получает помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанным на зрении.

Эхолокация. Тайная тень не может использовать слепозрение в состоянии глухоты.

Яростная атака. При критическом ударе тайная тень наносит 5 (1к10) дополнительного урона. Критический удар не удваивает этот урон.

Действия

Когти. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 6 (2к4+1) режущего урона.

Морок. Тайная тень может на короткое время принять облик прекрасного гуманоида, введя в заблуждение окружающих. Все существа в пределах 9 метров от тайной тени должны пройти испытание Мудрости со СЛ 13, при провале они шокированы на 1к4+1 раунда. На время действия эффекта тайная тень может совершать атаки по шокированному существу в качестве бонусного действия. Тайная тень может снова использовать эту способность после долгого отдыха.

Мультиатака. Тайная тень совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 4 (1к6+1) колющего урона.



ВОЛКИ ДИКИХ ЗЕМЕЛЬ

Во времена приключений Бильбо волки, варги и оборотни встречались ночью в восточных долинах близ Мглистых гор, где рыскали в поисках добычи. Варги и орки Мглистых гор часто помогали друг другу в набегах на людей леса, во время которых волки добывали пищу, а орки — рабов.

ВАРГИ

«Как воеет этот ветер! — воскликнул он. — И воеет волчьими голосами. Варги перешли через горы на запад!»

Особо жестокая, коварная и злонамеренная порода волков, живущая за Краем Дебрей. Варги общаются с помощью ужасного языка, омерзительного для слуха тех, кто не разделяет их любовь к жестоким и гнусным деяниям. В основном варги выглядят как худые и крепко сложенные серые волки с блестящими в темноте глазами, а их размеры и внешность зависят от возраста и опыта.

Дикий волк

Средний варг, дикий волк чуть крупнее, но гораздо злее обычного волка. Встречается в стаях и как одиночный охотник либо разведчик, готовый воем предупредить других варгов и злых тварей на многие километры вокруг. Орки ездят на этих волках, как люди на лошадях.



ДИКИЙ ВОЛК

Крупное животное (варг)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Класс брони: 14 (естественная броня).

ПЗ: 26 (4к10+4).

Скорость: 15 метров.

Навыки: Внимание +3, Скрытность +4

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 13

Языки: язык варгов

Опасность: ½ (100 пунктов опыта)

Боязнь огня. Дикое волки боятся огня. Если факел или нечто горящее будет в 3 метрах от них, дикие волки получают помеху к броскам атаки и не смогут использовать Тактику стаи.

Острый слух и нюх. У дикого волка преимущество к проверкам Мудрости (Внимание), основным на слухе или нюхе.

Тактика стаи. У дикого волка преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник дикого волка находится в пределах 1,5 метров от существа и не выведен из строя.

Действия

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 8 (2к6+1) колющего урона. Если цель — существо, оно должно пройти испытание Силы со СЛ 13, при провале оно распахивается.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ВОЛКАМИ ДИКИХ ЗЕМЕЛЬ

- ◆ После Битвы Пяти воинов варги рассеялись по всему Северу. Некоторые гоблины бежали вместе с ними и теперь оказались фактически рабами своих бывших союзников. Варги иногда находят применение двуногим приспешникам с ловкими руками и зоркими глазами. Некоторые стаи варгов даже подумывают похищать человеческих детей и выращивать их в качестве слуг, дрессируя их так же, как люди дрессируют собак.



Волчий вожак

Более свирепый и хитрый, чем обычные варги, вожак призывается своими меньшими сородичами для борьбы с серьёзными угрозами, например группами странствующих искателей приключений, вторгшимися на территорию варгов. Вожак никогда не встречается один, он всегда окружён стаей диких волков.

ВОЛЧИЙ ВОЖАК

Крупный монстр (Варг)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Класс брони: 14 (естественная броня)

ПЗ: 59 (7к10+21)

Скорость: 15 метров

Навыки: Внимание +4, Скрытность +6

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 14

Языки: вестрон, язык варгов

Опасность: 3 (700 пунктов опыта)

Боязнь огня. Волчий вожак боится огня. Если факел или нечто горящее будет в 3 метрах от него, волчий вожак получит помеху к броскам атаки и не сможет использовать Тактику стаи.

Острый слух и нюх. У волчьего вожака преимущество к проверкам Мудрости (Внимание), основанным на слухе или нюхе.

Тактика стаи. У волчьего вожака преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник вожака находится в пределах 1,5 метров от существа и не выведен из строя.

Яростная атака. При критическом ударе вожак наносит 5 (1к10) дополнительного урона. Критический удар не удваивает этот урон.

Действия

Мультиатака. Волчий вожак совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 9 (2к6+2) колющего урона. Если цель — существо, оно должно пройти испытание Силы со СЛ 13, при провале оно расплывается.

Когти. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 8 (1к12+2) колющего урона.

ОБОРОТНИ

«Слушай, пёс Саурана! — выкрикнул он. — Ёндальф здесь. Беги, если дорожишь своей поганой шкурой! Я спалю тебя от хвоста до морды, если ты войдёшь в этот круг».

Мудрейшие среди Мудрых считают, что самые жестокие стаи варгов могут возглавлять омерзительнейшие существа: доверенные слуги Тёмного повелителя, вернувшиеся из Древнего мира, чтобы снова служить ему. Ненасытные духи в волчьей форме, они ненавидят саму землю, по которой ходят, и желают только осквернить и разрушать, пытаясь утолить ужасный голод, который терзает их смертные тела.



ОБОРОТЕНЬ ЛИХОЛЕСЬЯ

Оборотень Лихолесья — чудовищное волкоподобное существо. Крупнее любого волка или варга, его тело искажено страшной силой, которая владеет им уже бесчисленные века.

Этот страшный зверь устроил себе логово под горами Дикого леса и покидает сеть своих пещер, только чтобы на время утолить свою жажду крови.

ОБОРОТЕНЬ

Крупная bestия

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+3)	18 (+4)	19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Класс брони: 16 (естественная броня).

ПЗ: 85 (9к10+36)

Скорость: 15 метров

Навыки: Внимание +6, Скрытность +7

Устойчивость к урону: дробящий, колющий и режущий урон

Восприятие: слепозрение 9 метров, ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 16

Языки: вестрон, орочий, сільван

Опасность: 6 (2,300 пунктов опыта)

Свиренный дух (перезарядка 5—6). Если ПЗ оборотня падает до 0, он может в качестве ответного действия получить 10 (3к6) временных ПЗ.

Безжалостность. Оборотень — древний дух и опытный убийца. Он наносит критический удар при выпадении 18, 19 и 20 на броске атаки.

Острый слух и нюх. У оборотня преимущество к проверкам Мудрости (Внимание), основанное на слухе или нюхе.

Яростная атака. При критическом ударе вожак наносит 5 (1к10) дополнительного урона. Критический удар не удваивает этот урон.

Действия

Мультиатака. Оборотень совершает 2 атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 10 (2к6+3) колющего урона.

Когти. Атака оружием в ближнем бою: +6 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 9 (1к12+3) колющего урона.

ПЁС САУРОНА

Выбранный за свирепость и злобный ум, пёс Сауона — это приспешник Тёмного повелителя, слуга, посланный с конкретным поручением, будь то сбор сил для грядущей войны, охота на кого-то конкретного или шпионаж. Под обликом обычного варга пёс Сауона скрывает гораздо более могучие силы.

ПЁС САУРОНА

Крупный монстр (Варг)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Класс брони: 15 (естественная броня).

ПЗ: 94 (9к10+45)

Скорость: 15 метров

Навыки: Внимание +4, Скрытность +7

Устойчивость к урону: дробящий, колющий и режущий урон

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 14

Языки: язык варгов

Опасность: 4 (1100 пунктов опыта)

Аура страха. Все враждебные псу существа, начинающие свой ход в пределах 3 метров от него, должны пройти испытание Мудрости со СЛ 13, если пёс не выведен из строя. При провале существо испугано до начала своего следующего хода, а при успехе получает невосприимчивость к Ауре страха этого пса следующие 24 часа.

Острый слух и нюх. У пса Сауона преимущество к проверкам Мудрости (Внимание), основанным на слухе или нюхе.

Яростная атака. При критическом ударе пёс Сауона наносит 5 (1к10) дополнительного урона. Критический удар не удваивает этот урон.

Действия

Мультиатака. Пёс Сауона совершает 2 атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 9 (2к6+2) колющего урона. Если цель — существо, оно должно пройти испытание Силы со СЛ 13, при провале оно расправляется.

Когти. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 8 (1к12+2) колющего урона.

ОРКИ

«Орки, служащие Барад-дурру, используют эмблему в виде Красного ока».

Орки — злобная разумная раса, выведенная в ранние годы мира первой Тёмной силой для службы во многих войнах. Их злобный дух полон ненависти ко всему живому, в том числе и к собственным сородичам, и оставленные без контроля орки часто ожесточённо ссорятся из-за незначительных мелочей. Они обычно сильны, подвижны, быстры, выносливы и рады изучить или придумать новые способы и орудия мучений. Их внешний вид и размеры отличаются от племени к племени, но всем оркам присущи многие характерные черты: смуглая кожа, короткие ноги, широкие раскосые глаза, большие рты и длинные клыки.

БОЛОТНАЯ КАРГА

Эти чудовища-одиночки выглядят как крупные, скрюченные водяные гоблины с длинными руками и крепкими, как железо, когтями. Их называют каргами,

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С БОЛОТНОЙ КАРГОЙ

- ◆ Недавно на реке Бегущей, вблизи мест, где суда вытаскивают на берег, чтобы волоком преодолеть Ступени Гириона, стали пропадать люди. Их тела не находят, а жители Озёрного города, перетаскивающие корабли, начинают бросать работу, уходя из этих мест. Надо найти мерзкое создание, ответственное за эти злодеяния, скорее всего, болотную каргу, прежде чем из-за неё Ступени обезлюдят.
- ◆ На Долгом озере есть место, куда никто не заплывает, ибо все знают, что это логово болотной карги, известной как Старая Мэг. Однако это место, расположенное на границе между Долгими топями и озером, богато целебными травами и растениями, например рогозом и ведьмовой травой. Если Старую Мэг удастся одолеть или прогнать, то победителю достанется награда в виде трав.

поскольку их головы покрыты густой копной зелёных волос, из-за чего они напоминают ужасных, злобных старух. Болотные карги прячутся в подводных норах глубоких застойных водоёмов, поджидая путников,

имеющих несчастье наткнуться на их убежище. Когда жертва оказывается в пределах досягаемости, болотная карга выныривает из-под воды, топит и пожирает свою жертву, а затем удаляется в своё подводное убежище. При встрече с серьёзной угрозой, например, группой воинов или хорошо подготовленных искателей приключений, болотные карги собираются вместе, чтобы противостоять угрозе: пока одна из них хватается и держит врага, другая рвёт его когтями.

БОЛОТНАЯ КАРГА

Средний гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	7 (-2)

Класс брони: 13

ПЗ: 22 (4к8+4)

Скорость: 9 метров

Навыки: Атлетика +4, Внимание +2, Скрытность +5

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 12

Языки: орочий, вестрон

Опасность: ½ (100 пунктов опыта)

Земноводное. Болотная карга может задерживать дыхание так надолго, что в бою считается, что она способна дышать как на воздухе, так и под водой.

Проворное бегство.

В любой свой ход в качестве бонусного действия болотная карга может совершить действие Отступление или Засада.

Тактика стаи. У болотной карги преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один её союзник находится в пределах 1,5 метров от этого существа и не выведен из строя.

Действия

Цепкие когти. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. Попадание: 4 (1к4+2) режущего урона. Если болотная карга до этого ещё не вцепилась в существо, оно становится схваченным (СЛ освобождения 15). Пока цель схвачена, она обездвигается. Если в пределах 1,5 метров от болотной карги есть водоём, она может потратить действие, чтобы утопить схваченное существо. Такое существо получает 7 (2к4+2) дробящего урона от удушения.



ВЕЛИКИЕ ОРКИ

Могучую разновидность орков, называемых великими, часто можно встретить среди лидеров и вождей их более слабых сородичей. Легенды намекают, что они происходят от духов-слуг, которые когда-то приняли орочью форму, чтобы следовать пути Тёмной силы. Король Гольфимбул, Верховный гоблин, Азот и его сын Болт были великими орками.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ОРКАМИ

- ♦ Занимаясь своими делами, герои замечают одинокого орка небольшого размера, который быстро и скрытно спешит по дороге. Это существо — гонец, несущий указания от злого вождя к подчинённым. Куда он направляется? Что ждёт тех, кто последует за ним?

ВЕЛИКИЙ ОРК

Средний гуманоид (Орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Класс брони: 20 (орочья кольчуга и огромный кожаный щит)

ПЗ: 75 (10к8+30)

Скорость: 9 метров

Испытания: Выносливость +6, Мудрость +5, Сила +7

Навыки: Запугивание +4

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Вниманье 12

Языки: орочий, вестрон

Опасность: 4 (1,100 пунктов опыта)

Громоздкая броня. Великий орк получает помеху к проверкам Ловкости.

Свирепая скорость. Великий орк может в качестве бонусного действия использовать Отступление от противника и схватиться с другим, не провоцируя внеочередную атаку. Новый противник должен находиться в пределах обычной скорости великого орка.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свете, великий орк получает Помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Вниманье), основанным на зрении.

Действия

Мультиатака. Великий орк совершает две атаки своим орочьим скимитаром, орочьим топором или тяжёлым орочьим копьём.

Орочий скимитар. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* 9 (2к4+4) режущего урона.

Орочий топор. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6+4) режущего урона или 8 (1к8+4) режущего урона, если используется двумя руками.

Тяжёлое орочье копье. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10+4) колющего урона. Двуручное.

Ответные действия

Властный голос. Великий орк может подгонять союзников грубыми командами и жуткими угрозами. В качестве ответного действия он может произнести команду или выкрикнуть предупреждение, если видимое невраждебное существо в пределах 9 метров от него совершает бросок атаки или проходит испытание. Цель может добавить к этому броску кб командную кость, если она слышит и понимает сообщение. Одновременно существо может использовать только одну командную кость. Этот эффект не действует на существ с властным голосом.



ХОБГОБЛИН

Особо злобный вид орков, выведенный на Севере в давние времена. Высокие и тощие, с длинными конечностями и плоскими, почти безносыми лицами. Лишь немногие представители хобгоблинов дожили до сегодняшних дней в тёмных пещерах под Серыми горами и горами Лихолесья. Как и более мелкие горные гоблины, они ненавидят солнечный свет и редко отходят

далеко от своих логовищ, но ночью или в темноте они очень сильны, а их острые глазки и невероятное обоняние позволяют им прекрасно ориентироваться даже в полной тьме. Жестокие и склонные к каннибализму, они никогда не действуют с другими видами орков и не терпят троллей. Набеги предпочитают совершать в компании волков и больших летучих мышей.

ХОБГОБЛИН

Средний гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Класс брони: 14 (без брони, щит)

ПЗ: 33 (6к8+6)

Скорость: 9 метров

Навыки: Внимание +2, Скрытность +4

Восприятие: слепозрение 9 метров, ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 12

Языки: орочий, вестрон

Опасность: 1 (200 пунктов опыта)

Агрессивный. В качестве бонусного действия хобгоблин может переместиться на расстояние вплоть до значения скорости в направлении к враждебному существу, которое видит.

Беспощадность. Если хобгоблин снижает ПЗ врага до 0, то считается, что такой враг уже провалил одно испытание против смерти.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свету, хобгоблин получает Помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Вниманию), основанным на зрении.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин совершает 2 атаки: одну укусом и одну орочьим топором.

Орочий топор. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) режущего урона или 6 (1к8+2) режущего урона, если используется двумя руками.

Заразный укус. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) колющего урона, и цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 13, при провале она будет отравлена, пока не совершит короткий отдых.

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ХОБГОБЛИНАМИ

- Хобгоблины Долгих топей извлекают большую пользу из испарений этих зловонных болот, благодаря которым они могут охотиться и бродить в окрестностях днём. В Озёрном городе рассказывают, что эти гоблины знают дьявольский способ, как вызвать туман, выливая в воду плетворные зелья.
- Во время ночной стоянки или путешествия в темноте герои слышат скрежет и гортанные звуки речи хобгоблинов. Неподалеку открывается потайная дверь, и группа этих мерзких существ выходит из своих тоннелей. Куда направляются хобгоблины и можно ли вовремя предупредить их жертв?



Орки Мордора

Растущие армии Мордора состоят из нескольких разных пород орков, от мелких, но ловких снаг до крупных чёрных уруков. Широкоплечие, кривоногие и длиннорукые, мордорские орки сильно различаются по размерам и способностям, но все жестоки, хитры и чаще всего напрямую подчиняются воле Тёмного повелителя. После Битвы Пяти воинов из Мордора вновь стали выходить орки с символом Красного ока, распространяя порчу Тени и команду злобными существами, ненавидящими вольные народы.

Вестник Лугбурза

Эмиссар Тени, который всегда выполняет приказы своего хозяина, например, следит за людьми, эльфами, гномами или подначивает местных злых тварей.



ВЕСТНИК ЛУГБУРЗА

Средний гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Класс брони: 16 (разносоставная орочья броня)

ПЗ: 13 (2к8+4)

Скорость: 9 метров.

Навыки: Внимание +2, Запугивание +4, Обман +4, Скрытность +5, Убеждение +4

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 12.

Языки: орочий, вестрон, силван.

Опасность: ½ (100 пунктов опыта).

Бандольер с ножами (перезарядка 4–6). Бонусным действием вестник Лугбурза может бросить несколько маленьких клинков в любого противника в пределах 3 метров. Цель должна пройти испытание Ловкости со СЛ 15, при провале она получает 6 (1к6+3) режущего урона.

Проворное бегство. В любой свой ход в качестве бонусного действия вестник может совершить действие Отступление или Засада.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свете, вестник Лугбурза получает Помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанным на зрении.

Действия

Меч с широким лезвием. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 9 (2к6+2) режущего урона. Тяжёлое, двуручное..

Ответные действия

Властный голос. Вестник Лугбуза может подгонять союзников грубыми командами и жуткими угрозами. В качестве ответного действия он может произнести команду или выкрикнуть предупреждение, если видимое неввраждебное существо в пределах 9 метров от него совершает бросок атаки или проходит испытание. Цель может добавить к этому броску к6 командную кость, если цель слышит и понимает сообщение. Одновременно существо может использовать только одну командную кость. Этот эффект не действует на существ с властным голосом.

СНАГА-ИЩЕЙКА

Снаги-ищейки — мелкая разновидность орков с широкими ноздрями. Они способны издалека почуять запах врага, даже если прошло много времени. Ищейки слабы и ленивы, но быстры и ловки.

СНАГА-ИЩЕЙКА

Небольшой гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Класс брони: 12 (орочий кожаный доспех).

ПЗ: 7 (2к6)

Скорость: 9 метров

Навыки: Внимание +2, Скрытность +5

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 12

Языки: орочий, вестрон

Опасность: 1/8 (25 пунктов опыта)

Особые свойства

Трус. При ранении снага-ищейка получает помеху ко всем броскам в бою.

Атака исподтишка. Один раз за ход снага-ищейка дополнительно наносит 3 (1к6) урона, если попадает по цели атакой оружием и у него преимущество к броску атаки либо если у снаги-ищейки нет помехи к броску атаки и цель находится в пределах 1,5 метров от его союзника, который не выведен из строя.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свете, снага-ищейка получает Помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанным на зрении.

Действия

Зазубренный нож. Атака оружием в ближнем бою: +3 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 3 (1к4+1) колющего урона.

Композитный лук. Атака оружием на дистанции: +3 к попаданию, зона досягаемости 24/96 метров, одна цель. **Попадание:** 4 (1к6+1) колющего урона. Цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 11, при провале она отправлена на 1 минуту.

ЧЁРНЫЙ УРУК

Крупные, злобные и очень сильные создания, которых отбирают из числа самых свирепых орков как командиров, телохранителей или отборных бойцов, чтобы отправить на усиление групп и поселений более слабых сородичей.

ЧЁРНЫЙ УРУК

Средний гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Класс брони: 18 (орочья кольчуга, щит).

ПЗ: 39 (6к8+12)

Скорость: 9 метров

Испытания: Мудрость +3, Сила +6

Навыки: Запугивание +3

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 13

Языки: орочий, вестрон

Опасность: 2 (450 пунктов опыта)

Особые свойства

Агрессивный. В качестве бонусного действия чёрный урук может переместиться на расстояние вплоть до значения скорости в направлении к враждебному существу, которое видит.

Громоздкая броня. Чёрный урук получает помеху к проверкам Ловкости.

Действия

Орочий скимитар. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра (5 футов), одна цель. **Попадание:** 8 (2к4+3) режущего урона.

Копьё. Атака оружием, в ближнем бою или на дистанции: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра или на дистанции 6/18 метров, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6+3) колющего урона или 7 (1к8+3) колющего урона, если используется двумя руками для атаки в ближнем бою.

Ответные действия

Парирование. Чёрный урук добавляет 2 к КБ против одной атаки ближнего боя, которая должна по нему попасть. Для этого чёрный урук должен видеть атакующего и использовать оружие ближнего боя.

Орки Мглистых гор

...и у Цирской низины его подстерегли горные орки, которые перебили почти всё его войско.

Одни из самых многочисленных среди злобных прислужников Тени, орки Мглистых гор привыкли жить и воевать в глубинах под землёй, где их зрение острее, чем у любого другого орка. В своих шахтах они сражаются жестоко и нападают безрассудно, но плохо переносят свет солнца и потому покидают темноту под горами только ради военных походов или чтобы отомстить за павших сородичей.

Орки Мглистых гор — дикие и независимые создания, стремящиеся к собственным целям, когда влияние

Тени слабо, но готовые подчиниться воле Хозяина, когда он сам ими командует. Наиболее мелких из этих орков часто называют гоблинами.



ГОБЛИН МГЛИСТЫХ ГОР

Небольшой гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

КБ: 14 (орочий кожаный доспех, щит).

ПЗ: 5 (2к6-2)

Скорость: 9 метров

Навыки: Скрытность +5.

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 9.

Языки: орочий, вестрон.

Опасность: ¼ (50 пунктов опыта).

Особые свойства

Проворное бегство. В любой свой ход в качестве бонусного действия этот гоблин может совершить действие Отступление или Засада.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свету, гоблин Мглистых гор получает Помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанным на зрении.

Действия

Кривой меч. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 1,5 метра (5 футов), одна цель. *Попадание:* 4 (1к6+1) режущего урона.

Копьё. Атака оружием, в ближнем бою или на дистанции: +2 к броску, зона досягаемости 1,5 метра (5 футов) или на дистанции 6/18 метров (20/60 футов), одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) колющего урона или 4 (1к8) колющего урона, если используется двумя руками для совершения атаки ближнего боя.

Ответные действия

Парирование. Гоблин Мглистых гор добавляет 2 к КБ против одной атаки ближнего боя, которая должна попасть по нему. Для этого гоблин должен видеть атакующего и использовать оружие ближнего боя.

ГОБЛИН-ЛУЧНИК

Гоблин-лучник — это орк с зоркими глазами. Его способность видеть в темноте в сочетании с твёрдостью руки позволяют ему метко пускать стрелы как ночью, так и днём.

ГОБЛИН-ЛУЧНИК

Небольшой гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Класс брони: 13 (орочий кожаный доспех).

ПЗ: 9 (2к6+2).

Скорость: 9 метров

Навыки: Внимание +4.

Восприятие: слепозрение 9 метров, ночное зрение 18 метров, пассивное внимание 14.

Языки: орочий, вестрон.

Опасность: ¼ (50 пунктов опыта).

Особые свойства

Агрессивный. В качестве бонусного действия гоблин-лучник может переместиться на расстояние вплоть до значения скорости в направлении к враждебному существу, которое видит.

Ястребиный глаз (перезарядка 4—6). Гоблин-лучник может использовать это свойство в качестве бонусного действия. В таком случае в этот ход он не получает помехи за дистанцию при бросках атаки.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свете, гоблин-лучник получает помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанным на зрении.

Действия

Зазубренный нож. Атака оружием в ближнем бою: +4 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 4 (1к6+1) колющего урона.

Композитный лук. Атака оружием на дистанции: +4 к попаданию, зона досягаемости 24/96 метров, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) колющего урона. Цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 13, при провале она отравлена на 1 минуту.



ОРК ИЗ ГОРОДА ГОБЛИНОВ

Орки и гоблины из Города гоблинов ненавидят гномов и со слепой яростью нападут на отряд, в котором есть гномы. В дополнение к обычным способностям гоблинов Мглистых гор, орки Города гоблинов получают преимущество при проверках Мудрости (Выживание) при выслеживании гномов, а также при проверках Интеллекта, если пытаются вспомнить информацию о них. Если они обнаружат гнома, то будут до собственной смерти преследовать его и всех, кто будет с ним.

ОРК ГОРЫ ГРЭМ

Орки горы Грэм люто ненавидят всех хоббитов и будут безжалостно, со слепой яростью нападать на отряд, в которой есть хоббиты. Кроме обычных способностей гоблинов Мглистых гор, орки горы Грэм полу-

чают преимущество при проверках Мудрости (Выживание) при выслеживании хоббитов, а также при проверках Интеллекта, если пытаются вспомнить информацию о них. Если они обнаружат хоббита, то будут до собственной смерти преследовать его и всех, кто будет с ним.

ОРК-ВОЖДЬ

Лишь самые злые и жестокие орки остаются в живых так долго, чтобы стать вождями и вести своё племя или банду в бой. Орка-вождя легко узнать, ведь он обычно самый крупный, владеет самым острым оружием и носит лучшие доспехи. Часто о долгой службе вождя под властью Тени свидетельствуют заметные шрамы или увечья.

ОРК-ВОЖДЬ

Средний гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Класс брони: 16 (орочья кольчуга)

ПЗ: 52 (8к8+16)

Скорость: 9 метров

Испытания: Выносливость +4, Мудрость +3

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Вниманье 13

Навыки: Вниманье +3, Запугивание +3

Языки: орочий, вестрон

Опасность: 3 (700 пунктов опыта)

Громоздкая броня. Орк-вождь получает помеху к проверкам Ловкости.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свету, орк-вождь получает помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Вниманье), основанным на зрении.

Действия

Кнут. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 3 метра, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4+2) режущего урона.

Мультиатака. Орк-вождь совершает две атаки тяжёлым орочьим копьем или кнутом.

Тяжёлое орочье копье. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10+2) колющего урона. Двуручное.

Ответные действия

Властный голос. Орк-вождь может подгонять союзников грубыми командами и жуткими угрозами. В качестве ответного действия он может произнести команду или выкрикнуть предупреждение, если видимое невраждебное существо в пределах 9 метров от него совершает бросок атаки или проходит испытание. Цель может добавить к этому броску кб командную кость, если она слышит и понимает сообщение. Одновременно существо может использовать только одну командную кость. Этот эффект не действует на существ с властным голосом.

Парирование. Орк-вождь добавляет 2 к КБ против одной атаки ближнего боя, которая должна попасть по нему. Для этого гоблин должен видеть атакующего и использовать оружие ближнего боя.





ОРК-СОЛДАТ

Орки-солдаты часто вооружаются характерными кривыми мечами. Их отряды представляют собой настоящий сброд, шумный и недисциплинированный. Лишь только сильный вождь с крепким длинным кнутом и острым как бритва клинком способен удерживать их в узде.



ОРК-СОЛДАТ

Средний гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Класс брони: 13 (орочий кожаный доспех, щит)

ПЗ: 19 (3к8+6) **Скорость:** 9 метров

Навыки: Запугивание +2

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 10

Языки: орочий, вестрон

Опасность: ½ (100 пунктов опыта)

Особые свойства

Агрессивный. В качестве бонусного действия орк-солдат может переместиться на расстояние вплоть до значения скорости в направлении к враждебному существу, которое видит.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свету, орк-солдат получает помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанную на зрении.

Действия

Копьё. Атака оружием, в ближнем бою или на дистанции: +4 к броску, зона досягаемости 1,5 метра или на дистанции 6/18 метров, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) колющего урона или 6 (1к8+2) колющего урона, если используется двумя руками для совершения атаки ближнего боя.

Кривой меч. Атака оружием в ближнем бою: +4 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) режущего урона.

ПАУКИ ЛИХОЛЕСЬЯ

ОРК-СТРАЖ

Сильнейшие и смелейшие орки, облачённые в самые крепкие доспехи, которые только могут сделать орки. Вооружённых мечами и прочными щитами, их ставят на посты, чтобы охранять какую-то важную территорию или место.

ОРК-СТРАЖ

Средний гуманоид (орк)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Класс брони: 18 (орочья кольчуга, щит).

ПЗ: 26 (4к8+8). **Скорость:** 9 метров.

Навыки: Внимание +3.

Восприятие: пассивное Внимание 13.

Языки: орочий, вестрон.

Опасность: 1 (200 пунктов опыта).

Агрессивный. В качестве бонусного действия орк-страж может переместиться на расстояние вплоть до значения скорости в направлении к враждебному существу, которое видит.

Громоздкая броня. Орк-страж получает помеху при проверках Ловкости.

Чувствительность к солнцу. Находясь на солнечном свете, орк-страж получает помеху к броскам атаки и проверкам Мудрости (Внимание), основанным на зрении.

Действия

Орочий скимитар. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра (5 футов), одна цель. **Попадание:** 8 (2к4+3) режущего урона.

Копьё. Атака оружием в ближнем бою или на дистанции: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра (5 футов) или на дистанции 6/18 метров (20/60 футов), одна цель. **Попадание:** 6 ((1к6+3) колющего урона или 7 (1к8+3) колющего урона, если используется двумя руками для совершения атаки в ближнем бою.

Мерзкие твари, принадлежащие к очень древней расе, почти ровеснице самой Тьмы. Эти злые, разумные наукообразные создания плетут отвратительную паутину. Её чёрные нити, свисая с деревьев Лихолесья, готовы прочно опутать любое живое существо, попавшее в них. Порою кажется, что эта густая чёрная паутина ловит и сам свет, погружая всё вокруг себя в вечную темноту. Возможно, именно по этой причине Лихолесье также порою называют Темнолесьем.

Почти две тысячи лет пауки Лихолесья следили за всеми, кто осмеливался приблизиться к их лесным владениям, наблюдая и выжидая. Они досаждали лесному народу, живущему вдоль западных окраин, и эльфам из Дворца Трандуила скрытными нападениями и непрекращающейся войной. В отличие от тех же орков, они не служат Тени напрямую, но их собственные намерения и действия зачастую превращают их в союзников Тени.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С ПАУКАМИ ЛИХОЛЕСЬЯ

- ◆ Некоторые пауки умеют разговаривать. Какие секреты они могут рассказывать друг другу, когда полагают, что их никто не слышит? Сколько эпох этого мира они повидали и кого за это время они съели?

АТТЕРКОП

...над ним на ветвях сидели огромные, ужасные пауки.

Многоглазые и многоногие, аттеркопы — гигантские пауки, вырастающие до размеров кабана. Это изобретательные хищники, которые нападают на неосторожных жертв, сначала оплетая их паутиной, а затем отправляя. Хотя один аттеркоп представляет серьёзную угрозу разве что для начинающего искателя приключений, разбуженная колония этих пауков может стать серьёзной проблемой даже для отряда опытных героев.

АТТЕРКОП

Средний монстр

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	8 (-1)

Класс брони: 15 (естественная броня)**Пункты здоровья:** 22 (4к8+4)**Скорость:** 9 метров, лазание 9 метров**Восприятие:** ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 12**Навыки:** Внимание +2, Запугивание +1, Скрытность +5**Опасность:** ½ (100 пунктов опыта)**Языки:** вестрон, орочий**Паучьи лапы.** Аттеркоп может лазать по труднодоступным поверхностям, в том числе по потолку. Проверка характеристики для этого не требуется.**Ходьба по паутинам.** На аттеркопа не распространяются ограничения перемещения, вызванные паутиной.**Чутьё паутины.** Находясь в контакте с паутиной, аттеркоп знает точное расположение каждого существа, контактирующего с той же паутиной.

Действия

Жало. Атака оружием в ближнем бою: +3 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 3 (1к4+3) урона ядом. Цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 13, при провале она шокирована до конца следующего хода аттеркопа. Если после этой атаки ПЗ цели снижается до 0, она будет отравлена, пока не совершит короткий отдых.**Паутина (перезарядка 5–6).** Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 9/18 метров, одна цель не больше Крупного размера. **Попадание:** цель обездвижена паутиной. В качестве действия обездвиженное существо может пройти проверку Силы со СЛ 13 и разорвать паутину при успехе. Если паутина уничтожена, эффект прекращается. У паутины КБ 10, 5 ПЗ, уязвимость к урону огнём и невосприимчивость к дробящему, психическому урону и урону ядом.**Укус.** Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6+3) колющего урона.

ВЕЛИКИЙ ПАУК

...он заметил впереди густую тень, чёрную даже на фоне леса, как будто здесь застрял кусочек самой глубокой ночи.

Страшное наследие великих пауков гораздо заметнее, чем у более мелких аттеркопов. Они отличаются гигантскими размерами, иногда вырастают с лошадь или даже больше, но их мягкие, гибкие тела позволяют им прятаться в удивительно узких местах. Хотя их всех можно описать как чудовищных паукообразных существ, разные особи отличаются своими чертами. Например, количество и внешний вид их лап и глаз может варьироваться: одни держатся на длинных тонких ножках, а другие передвигаются на сильных волосатых конечностях, заканчивающихся когтеподобными придатками; кто-то наблюдает из темноты с помощью большого количества малень-

ких впалых глазок, а кто-то следит за своими жертвами множеством больших выпуклых глаз. Но, так или иначе, великие пауки всегда вселяют ужас.

ВЕЛИКИЙ ПАУК

Крупный монстр

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Класс брони: 15 (естественная броня)

ПЗ: 76 (8к10+32)

Скорость: 12 метров, лазание 12 метров

Навыки: Внимание +3, Запугивание +3, Скрытность +8

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 13

Языки: вестрон, орочий

Опасность: 5 (1,800 пунктов опыта)

Аура страха. Любое враждебное великому пауку существо, начинающее ход в пределах 3 метров от него, должно пройти испытание Мудрости со СЛ 13, если только великий паук не выведен из строя. При провале испытания существо испугано до начала его следующего хода. При успехе испытания существо не подвержено действию ауры страха великого паука следующие 24 часа.

Паучьи лапы. Великий паук может лазать по труднодоступным поверхностям, в том числе по потолку. Проверка характеристики для этого не требуется.

Ходьба по паутинам. На великого паука не распространяются ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Чутьё паутины. Находясь в контакте с паутиной, великий паук знает точное расположение каждого существа, контактирующего с той же паутиной.

Действия

Жало. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 7 (2к4+2) урона ядом. Цель должна пройти испытание Выносливости со СЛ 15, при провале она парализована до конца следующего хода великого паука. Если после этой атаки ПЗ цели снижается до 0, она будет отравлена, пока не совершит короткий отдых.



Мультиатака. Великий паук совершает две атаки укусом, две атаки жалом или одну атаку укусом и одну атаку жалом.

Паутина (перезарядка 3–6). Атака оружием в ближнем бою: +8 к броску, зона досягаемости 9/18 метров, одна цель не больше Крупного размера. **Попадание:** цель обездвижена паутиной. В качестве действия обездвиженное существо может пройти проверку Силы со СЛ 13 и разорвать паутину при успехе. Если паутина уничтожена, эффект прекращается. У паутины КБ 10, 15 ПЗ, уязвимость к урону огнём и невосприимчивость к дробящему, психическому урону и урону ядом.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +8 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 12 (2к6+5) колющего урона.

Ужасающий взгляд. В качестве действия великий паук может выбрать цель в пределах 6 метров и заставить её пройти испытание Мудрости со СЛ 15. При провале испытания это существо парализовано на 1к4 раунда. При успехе испытания существо получает невосприимчивость к этой способности на 24 часа.

Тролли и огры

Тролли и огры — злые расы, выведенные Великим врагом в Древние времена для жестоких войн. Они созданы сильными и могучими, но бестолковыми и тупыми, выглядят пугающими и уродливыми, словно их не доделал жестокий создатель. Неясно, было ли сразу создано много их видов или они изменились со времени своего появления, но к концу Третьей эпохи можно встретить несколько разных пород троллей и огров.

Болотный огр

Бедный Бильбо сидел в темноте и вспоминал обо всех ужасных великанах и ограх, о которых рассказывают сказки...

Одни из самых страшных преданий Севера рассказывают об ужасных великанах-людоедах, рыскавших в поисках добычи по безлюдным болотам и топям. Говорят, что опаснейшие из них когда-то жили в болотах к востоку от Лихолесья. Огров давно не видели, и мудрые старики людей Озера рассказывают, что огры скрылись в тумане болот, когда Смауг занял Одинокую гору: мало кто из чудищ мог тягаться силой с драконом! Теперь Смауг мёртв, и болотные огры могут снова выйти из своих зловонных убежищ, угрожая Озёрному городу и его процветающим жителям.

Болотный огр — это огромный монстр, размером с горного тролля, хотя он не такой агрессивный, и хуже владеет оружием. Огры грубы и звероподобны. Они не говорят на языках людей, гиомов и эльфов.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С БОЛОТНЫМ ОГРОМ

- ◆ Долго считавшиеся просто древними мифами, болотные огры начали встречаться вокруг Долгих топей. Градоначальник Озёрного города опасается, что эти великаны могут начать охотиться на Долгом озере. А вдруг они ещё и плавать умеют? Нужны смельчаки, готовые разузнать больше о болотных ограх и найти способ загнать их обратно в их логова среди трясины.



Болотный огр

Крупный великан

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Класс брони: 13 (естественная броня).

ПЗ: 76 (8к10+32).

Скорость: 9 метров

Навыки: Атлетика +5

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 8

Языки: —

Опасность: 3 (700 пунктов опыта)

Яростная атака. При критическом ударе болотный огр наносит 6 (1к12) дополнительного урона. Критический удар не удваивает этот урон.

Действия

Удар. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 14 (2к10+3) дробящего урона.

Хватка. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель небольшого или среднего размера. **Попадание:** цель схвачена (СЛ освобождения 15). В качестве действия болотный огр может нанести схваченному существу 14 (2к10+3) дробящего урона.

ГОРНЫЙ ТРОЛЛЬ

Крупный великан (тролль)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6))	6 (-2)	19(+4)	4 (-3)	6 (-2)	6 (-2)

Класс брони: 15 (естественная броня).

ПЗ: 85 (9к10+36). **Скорость:** 9 метров

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 8

Языки: вестрон, орочий

Опасность: 5 (1,800 пунктов опыта)

Особые свойства

Аура страха. Любое враждебное горному троллю существо, начинающее ход в пределах 3 метров от него, должно пройти испытание

Мудрости со СЛ 13, если только горный тролль не выведен из строя. При провале существо испугано до начала своего следующего хода. При успехе существо не подвержено действию Ауры страха горного тролля следующие 24 часа.

Действия

Мультиатака. Горный тролль совершает две атаки, одну раздавливанием и одну ударом.

Раздавливание. Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 13 (2к6+6) дробящего урона.

Удар. Атака оружием в ближнем бою: +9 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 17 (2к10+6) дробящего урона.

ГОРНЫЙ ТРОЛЛЬ

Его тянули огромные звери, окружали орки, а сзади шатали горные тролли, которые должны были его раскачивать.

Горные тролли — самые крупные из всех троллей, их рост часто достигает 3,5 метров и более. Они очень сильны и опасны, но, к счастью, встречаются редко, к тому же туповаты и медлительны.

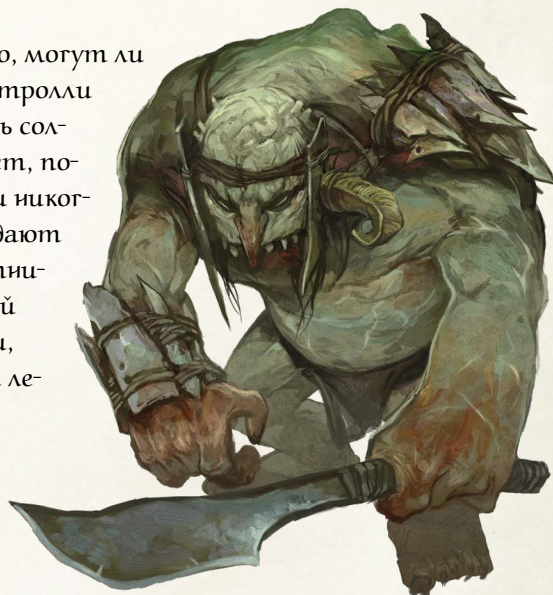


ПЕЩЕРНЫЙ ТРОЛЛЬ

Огромная рука и плечо с тёмной кожей и зеленоватой чешуёй просунулись в расширяющийся проём.

Пещерные тролли были созданы для боя и охоты глубоко под землёй. Едва ли разумнее диких зверей, они обладают тёмной кожей с зеленоватым оттенком, покрытой плотной, прочной чешуёй. Хотя они не обязательно уступают размерами другим породам троллей, но кажутся ниже, так как сильно сутулятся и часто передвигаются на четвереньках, опираясь на костяшки пальцев.

Неизвестно, могут ли пещерные тролли переносить солнечный свет, поскольку они никогда не покидают своих охотничьих угодий под горами, холмами и лесами.



ПЕЩЕРНЫЙ ТРОЛЛЬ

Крупный великан (тролль)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	6 (-2)	7 (-2)	8 (-1)

Класс брони: 12 (естественная броня)**ПЗ:** 51 (6к10+18)**Скорость:** 9 метров**Восприятие:** ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 9**Языки:** орочий, вестрон**Опасность:** 4 (1,100 пунктов опыта)**Каменная шкура.** Толстая чешуя даёт пещерному троллю устойчивость к немагическому колющему и режущему урону.

Действия

Мультитатака. Пещерный тролль совершает две атаки: одну укусом и одну ударом.**Удар.** Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 13 (2к10+2) дробящего урона.**Укус.** Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 7 ((2к4+2) режущего урона).

КАМЕННЫЙ ТРОЛЛЬ

...три крупных тролля в скверном настроении, вполне готовых, для разнообразия, попробовать жареногогнома и закусить его, слопав пони...

Каменные тролли живут мелкими группами в грязных пещерах, усеянных останками беспечных путников. Они разумнее других пород троллей, возможно, потому что рыскают вблизи населенных мест. Их внешний вид, хоть и устрашающий, кажется менее мерзким из-за их склонности носить простую одежду, готовить пищу и использовать вещи, например кувшины и бочки для питья. Это очень древняя порода троллей, называемых каменными потому, что они обращаются в камень, когда оказываются на солнечном свете.

КАМЕННЫЙ ТРОЛЛЬ

Крупный великан (тролль)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)	7 (-2)	6 (-2)

Класс брони: 15 (естественная броня)**ПЗ:** 85 (9к10+36)**Скорость:** 9 метров**Испытания:** Ловкость +2**Восприятие:** ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 8**Языки:** вестрон, орочий**Опасность:** 4 (1,100 пунктов опыта)

Проклятие солнечного света. Каменные тролли застывают и окаменевают на месте, как только их касается яркий солнечный свет. При восходе солнца каменный тролль в начале своего хода должен выполнить проверку Ловкости со СЛ 10, чтобы найти надёжное укрытие и не превратиться в камень. В случае неудачи каменные тролли становятся Окаменевшими.

Действия

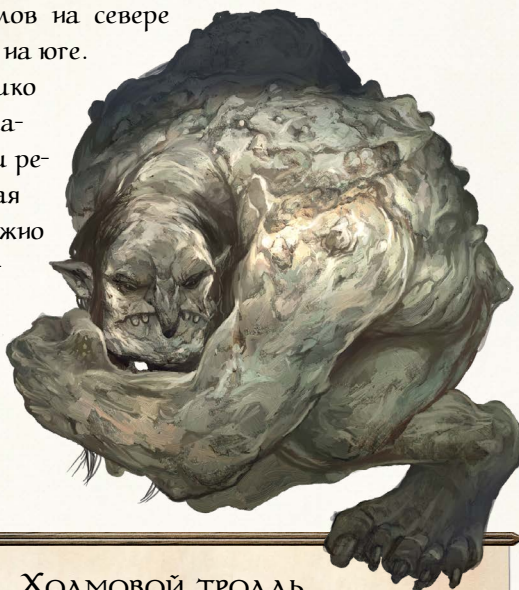
Мультитатака. Каменный тролль совершает две атаки: одну дубиной тролля и одну ударом.**Дубина тролля.** Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 12 (2к8+3) дробящего урона.**Удар.** Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 14 (2к10+3) дробящего урона.

ХОЛМОВОЙ ТРОЛЛЬ

Ростом и шириной они превосходили людей, а одеты были лишь в облегающую сеть из роговой чешуи. А может, это была их отвратительная шкура...

Холмовые тролли — самая распространённая порода троллей, встречающаяся в пустынных местах от Стылых холмов на севере до Горгорота на юге.

Бьются они дико и неистово, часто кричат и ревут, запугивая врагов. Их можно научить применять простое оружие и доспехи.



ХОЛМОВОЙ ТРОЛЛЬ
Крупный великан (тролль)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Класс брони: 13 (естественная броня)

ПЗ: 59 (7к10+21)

Скорость: 9 метров

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 8

Языки: вестрон, орочий

Опасность: 2 (450 пунктов опыта)

Устрашающий рёв. Бонусным действием холмовой тролль может зареветь на цель в пределах 6 метров. Цель должна пройти испытание Мудрости со СЛ 13, при провале она испугана до конца следующего хода холмового тролля.

Действия

Мультиатака. Холмовой тролль совершает две атаки: одну укусом и одну ударом.

Удар. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 14 (2к10+3) дробящего урона.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +5 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 8 (2к4+3) режущего урона.

ИДЕЯ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ТРОЛЛЯМИ

Встретив каменного тролля не в подземелье и не под пологом Лихолесья, его можно отвлекать, пока не взойдёт солнце, обратив его в камень. При этой встрече героям надо либо взяться за оружие, либо быстро сообразить, как осветить место солнечными лучами. Сделать это может быть сложнее, чем сразиться с разъярённым троллем. Смогут ли герои выманить чудище на свет или прорубить лесной полог, чтобы солнце сделало своё дело?

ХОЛМОВОЙ ТРОЛЛЬ-ВОЖДЬ

Троль-вождь — это более крупный, злой и умный холмовой тролль, грозный противник даже для самых блестящих (или безрассудных) героев.

ХОЛМОВОЙ ТРОЛЛЬ-ВОЖДЬ Крупный великан (тролль)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (-1)	19 (+4)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Класс брони: 16 (части брони предыдущих жертв).

ПЗ: 95 (10к10+40)

Скорость: 9 метров.

Испытания: Выносливость +7, Мудрость +3, Сила +7

Навыки: Внимание +3, Запугивание +3

Восприятие: ночное зрение 18 метров, пассивное Внимание 11

Языки: вестрон, орочий

Опасность: 5 (1,800 пунктов опыта)

Невероятная стойкость (перезарядка после короткого или долгого отдыха). Холмовой тролль-вождь может выдерживать сильнейший урон. Потратив действие, он может извергнуть поток насмешек и оскорблений (с большим количеством слюны). После он получит 10 (3к6) временных ПЗ, сохраняющихся до конца боя, если не будут снижены уроном, полученным в бою.

Действия

Мультиатака. Холмовой тролль-вождь совершает две атаки: одну укусом и одну молотом.

Укус. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 9 (2к4+4) режущего урона.

Молот. Атака оружием в ближнем бою: +7 к броску, зона досягаемости 1,5 метра, одна цель. **Попадание:** 18 (4к6+4) дробящего урона.

действия - и способности - существ

Далее представлен список способностей и действий, которыми может пользоваться хранитель, чтобы менять врагов и придавать им индивидуальность, делая таким образом столкновения с ними интереснее и непредсказуемее. Некоторые такие способности и действия усиливают возможности существ в бою, другие уменьшают их. Таким образом хранитель может балансировать сражения, давая существу одну усиливающую способность за каждую ослабляющую, либо усложнять или упрощать сражения для героев.

Большинство приведённых способностей и действий недостаточно сильны, чтобы менять врагу класс опасности (КО), за исключением врагов с низким КО. В случае если КО меньше 1, за каждое добавленное действие или способность усиливайте опасность существа на один дробный уровень, пока КО не вырастет до 1. Когда КО 1 или выше, его не надо повышать, если только существу не добавлено несколько способностей, в таком случае КО лучше повысить, чтобы герои получали больше ПО, победив такое существо. При этом изменившийся бонус умения существа может усложнить расчёты. За каждое действие или способность, снижающие возможности существа, снизьте его КО на один дробный уровень, если его КО 1 или меньше.

Хранителю стоит подумать, хочет ли он удивить игроков какими-то из этих способностей или заранее предупредить о них как о препятствии, которое надо преодолеть. Например, орк-солдат со способностью Укус может стать неприятным сюрпризом, усиливающим ощущение омерзительности орков. И наоборот, если с самого начала боя выяснится, что один из врагов со способностью Хныканье менее решителен, чем другие, герои могут придумать какую-то интересную тактику, эксплуатирующую его слабость. Если раздавать врагам такие способности, есть вероятность подвергнуть героев чрезмерной опасности. Их разнообразие неминуемо приведёт к появлению та-

ких комбинаций, которые можно будет применить самым непредсказуемым образом. Хранителю стоит помнить, что всем должно быть интересно играть и что дополнительные способности и действия нужны для внесения приятного разнообразия, а не повышения частоты гибели героев игроков.

Атмосферная игра, безусловно, должна быть опасной, но не стоит делать так, чтобы персонажи игроков гибли в малозначительных битвах. Для этого начинающему хранителю стоит тщательно разобраться с тем, как действия и способности, приведённые ниже, могут повлиять на происходящее за столом.

Какое-то количество дополнительных способностей и действий может придать сражению интереса, новизны и увлекательности. Но, если переборщить, бой затянется и неоправданно усложнится. При серьёзном усложнении сражения из-за непредвиденных результатов применения одного или нескольких действий либо способностей можно ввести необязательное правило, что враг теряет к ним доступ, получив ранение. Хранителю обязательно надо отдавать себе отчёт в том, какой объём расчётов он сможет осилить. Если он также использует дополнительные правила компонентов ландшафта, то в бою, скорее всего, возникнет очень много добавочных факторов, за которыми придётся следить. Приведёнными ниже дополнительными способностями и действиями можно разнообразить сражения, но ими не надо злоупотреблять. Пары таких способностей и пары компонентов ландшафта достаточно для разнообразия.

Творческий хранитель может придумать свои собственные дополнительные действия и способности на основе описанных ниже. Начать можно с изменения условий срабатывания уже имеющихся способностей и действий либо связать их использование с определёнными компонентами ландшафта.

Список действий и способностей существ

Боевая раскраска. Если отмеченные таким образом существа превосходят в бою своих противников числом более чем 2 к 1, они получают +1 ко всем броскам атаки и урона.

Большой. Это существо — крупный представитель своего вида. Оно получает +1 КЗ, +2 к Силе и, соответственно, +1 к урону в ближнем бою.

Врождённая злоба. От этого существа исходит мощное ощущение угрозы. Броски атак против него совершаются с модификатором -1.

Гигантский прыжок. Это существо может прыгать на большие расстояния. Оно может выполнить специальное действие Рывок, чтобы одним прыжком преодолеть расстояние вдвое больше своей обычной скорости. У врага, находящегося в ближнем бою с этим существом, когда оно делает Большой прыжок, есть возможность внеочередной атаки, как обычно.

Голодный канибал. Это существо выходит из боя, как только союзник убит, и направляется к павшему, чтобы его съесть.

Каменная шкура. Прочная кожа, необычайно твёрдая чешуя или непробиваемый хитин этого существа обеспечивают сопротивление немагическому колющему и режущему урону.

Крикун. Это существо постоянно кричит и издаёт особо пронзительные вопли, из-за чего атакующие противники совершают броски атаки с помехой.

Мерзкий (1/день). Это существо способно на ужасные, отвратительные или мерзкие действия. Когда оно совершает мерзкое действие, его противники должны пройти испытание Мудрости со СЛ 15, при провале они шокированы до конца следующего хода мерзкого существа.

Мультиатака. Это существо может совершить больше одной атаки за одно действие.

Ненависть (к кому-то) (перезарядка 5—6). Это существо так ненавидит представителей определённого народа, что из кожи вон лезет, чтобы причинить им зло. Существо получает преимущество к атакам против ненавистных созданий. Такие существа часто выражают свою неприязнь к данному народу, выкрикивая оскорбления и угрозы в начале боя.

Неуклюжий. Это существо заметно менее способное и уверенное, чем его собратья, при неудачном броске

атаки оно должно пройти испытание Ловкости со СЛ 12, при провале оно падает и расплстывается.

Обезоруживающий удар. Это существо умеет наносить прицельные удары, чтобы выбивать что-нибудь из рук противника. Когда такая атака попадает в цель, эта цель должна пройти испытание Ловкости со СЛ 12, при провале она роняет то, что держит. Такая атака не наносит другого урона.

Острый взгляд. Это существо получает +2 ко всем броскам урона ночью или под землёй.

Отвлекающая атака. Это особо хитрое существо может в качестве действия сделать ложный выпад, бросить горячую золу или как-то ещё отвлечь врага, с которым находится в ближнем бою. Враг должен пройти испытание Мудрости со СЛ 10 + модификатор Ловкости отвлекающего. При провале отвлекающий будет совершать броски атак с преимуществом до конца своего следующего хода.

Отчаянный. Это дикое создание атакует без раздумий, если считает, что его жизнь в опасности. Если его ПЗ снижаются на половину первоначального значения, оно получает преимущество к броскам атаки.

Очень большой. Это существо крупнее сородичей. Увеличьте его размер на 1. Добавьте 2 дополнительные КЗ, +4 к Силе и также +2 к урону в ближнем бою.

Плохое вооружение. Оружие или естественные атаки этого существа хуже, чем в среднем у его сородичей. Броски урона за него делаются со штрафом -2.

Плохая защита. У существа слабая броня или естественная защита. Уменьшите его КБ на 2.

Подкрадывание (перезарядка 6). Это существо наносит дополнительные 2кб урона цели, по которой попадает атакой оружия, если цель в пределах 1,5 метров от союзника этого существа.

Подлый задира. Помимо грозного облика, это существо предпочитает действие Толчок и всегда будет пытаться использовать его в бою.

Призыв о помощи. Существо с этой способностью может в качестве действия позвать на помощь на-

ходящихся неподалёку союзников. Орки трубят в рога, волки воют, тролли ревут, пауки необычно стрекочут. 1к4 существ того же типа прибывают через 1кб+1 раунд. Если до этого времени убить всех изначальных противников, союзники не смогут их найти и не появятся, если хранитель не решит иначе.

Резиновая кожа. Резиноподобная плоть существа даёт ему невосприимчивость к дробящему урону.

Слабак. У этого существа вдвое меньше пунктов здоровья, чем обычно. Оно выглядит заметно слабее своих товарищей.

Слабовольный. Если по этому существу попадают атакой, оно при первой возможности попытается отступить от противника и переместиться, чтобы атаковать другого противника.

Слабые конечности. Это существо передвигается с половиной скорости, обычной для таких, как оно.

Трус. При ранении этого существа оно получает помеху ко всем броскам в бою.

Тупой. Это существо всегда совершает наименее выгодное действие, связанное с компонентами ландшафта или опасностями поля боя: падает в ямы, провоцирует падение сталактитов и тому подобное.

Укус. Широкая пасть и грозные зубы этого существа позволяют ему совершить атаку укусом, считающуюся атакой оружием в ближнем бою, +1 к попаданию, дистанция 1,5 метра, одна цель. Попадание: 5 (2к4) режущего урона.

Хихиканье. Существо всё время смеётся или издаёт другие тревожные и неприятные звуки. Враги в радиусе 3 метров от него должны пройти испытание Мудрости со СЛ 12, при провале они должны в первую очередь атаковать это существо, не обращая внимания на других, включая наиболее близких или опасных.

Хныканье. Если пункты здоровья этого существа опускаются до половины первоначального значения, оно пытается бежать.

Ядовитый. Одна или несколько атак этого существа ядовиты. После успешной атаки цель должна

пройти испытание Выносливости со СЛ 13, при провале цель отравлена до конца боя.

Яростная атака. При критическом ударе существо наносит дополнительный урон, равный его кости здоровья. Критический удар не удваивает этот урон.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ СУЩЕСТВ

Агрессивный. В качестве бонусного действия это существо может переместиться на расстояние вплоть до значения скорости в направлении к враждебному существу, которое видит.

Бандольер с ножами (перезарядка 4—6). В качестве бонусного действия это существо может бросить несколько маленьких клинков в любого противника в пределах 3 метров. Цель должна пройти испытание Ловкости со СЛ 12 + модификатор Ловкости существа. При провале цель получает количество режущего урона, равное 1кб + модификатор Ловкости существа.

Берсерк. После первого раунда боя во время каждого своего хода в качестве бонусного действия существо может совершить 1 атаку оружием ближнего боя.

Дикое нападение. Когда это существо получает при броске 18 или 19, оно может в качестве бонусного действия совершить одну дополнительную атаку в ближнем бою против того же противника.

Длинные руки. Длинные конечности позволяют существу неожиданно нападать на врагов. Оно может совершить бонусное действие, чтобы прибавить 1,5 метра к своей зоне досягаемости до своего следующего хода. В большинстве случаев это даёт существу зону досягаемости в 3 метра при любых следующих атаках в ближнем бою или внеочередных атаках.

Омерзительная вонь. От этого существа исходит такая ужасная вонь, что в качестве бонусного действия оно может заставить врага, вступившего с ним в ближний бой, пройти испытание Выносливости со СЛ 12. При провале враг считается отравленным до конца своего следующего хода.

Свирепая скорость. Это существо может в качестве бонусного действия Отступить от противни-

ка и вступить в бой с другим противником, не провоцируя внеочередную атаку. Новый противник должен находиться в пределах обычной скорости существа.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ СУЩЕСТВ

Злобное шипение (перезарядка после короткого или длительного отдыха). Когда это существо получает 10 или больше пунктов урона, оно может в качестве ответного действия выразить свой гнев в виде угрозы, например пронзительно зашипев или ужасающе зарывав. Все враги, вступающие в схватку с этим существом, должны пройти испытание Мудрости со СЛ 15, при провале они получают Помеху к проверкам способностей и броскам атаки, пока существо не будет побеждено.

Змеиная быстрота (перезарядка 5–6). Это существо умеет избегать ранений и может отреагировать, использовав ответное действие, чтобы вдвое снизить урон от атаки, о которой оно знает.

Кусака. Когда это существо ранено, оно может в качестве ответного действия совершить одиночную атаку ближнего боя укусом против любой одной цели, +1 к попаданию, зона досягаемости 1,5 метра. Попадание: 5 (2к4) режущего урона.

Отчаянная ненависть. Если количество ПЗ существа снижено до 0, то перед гибелью оно может в качестве ответного действия совершить одну атаку ближнего боя против любой цели в радиусе 1,5 метра.

ГРУППОВЫЕ СПОСОБНОСТИ, ДЕЙСТВИЯ И БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Эти способности и действия применяются к группе союзных существ, которые, по решению хранителя, действуют вместе, как отряд. Они не обязательно должны быть одного типа, но хранителю следует руководствоваться здравым смыслом: хотя многие типы гоблинов и варгов обычно являются союзниками и легко могут считаться одной группой, гоблины и пауки таковыми не являются, и было бы крайне необычно, если бы они объединились в один отряд. Группа союзных существ может обладать более чем одной способностью или действием группы. Это может сделать их в одних случаях более сильными, а в других

— более слабыми. Так, банда гоблинов со способностями Кровожадные и Слабовольный союз сначала будет более сильным противником, но, когда герои начнут наносить им урон, гоблины вскоре окажутся менее опасными, чем ожидалось.

Боевой клич. Во время первого раунда боя все члены группы могут использовать первое действие, чтобы издать боевой клич. Это даст им Преимущество при бросках во время боя, пока один из них не будет ранен.

Кошмар наяву. Эта группа противников представляет собой поистине ужасающего врага, которого нужно победить. Поэтому их противники теряют всё Вдохновение. Однако, как только половина этой группы будет побеждена, ВСЕ их противники получают Вдохновение.

Кровожадность. В каждом раунде, во время которого член этой группы нанёс урон противнику, один из членов группы получает Преимущество при следующей атаке.

Мерзкая банда. Эти существа удваивают свои атаки, если считают, что их союзникам угрожает опасность. Когда пункты здоровья большинства их союзников опускаются до половины изначального значения, существа из этой группы получают бонус +1 к броскам атаки и урона.

Мстительная банда. Когда один из членов группы убит, другой в качестве бонусного действия в свой следующий ход может совершить одну атаку оружием в ближнем бою.

Не готовы к бою. Существа, разделяющие эту способность, получают Помеху, как только одно из них получает ранение.

Отвратительный союз. В качестве бонусного действия и с соответствующими криками эти существа могут приободрить одного члена своей группы, чтобы добавить ему +1 к броскам в бою, получив при этом -1 к собственным броскам во время боя. За один раунд не более трёх существ могут использовать это действие на одном из своих союзников, дав ему бонус до +3 (что является максимумом).

Последний воин. Когда существо из этой группы становится последним выжившим в группе, оно получает одну из следующих способностей/действий: Трус, Хныканье, Мультиатака, Крикуи или Мерзкий.

Сильные умирают первыми. Существа, разделяющие эту способность, становятся слабее, когда теряют членов своей группы. Они получают Помеху, если теряют половину (либо четверть, либо три четверти, по усмотрению хранителя) своих союзников, разделяющих эту способность.

Слабовольный союз. Как только одно из существ, обладающих этой способностью, будет убито, остальные должны пройти испытание Мудрости со СЛ 10, при провале они пытаются сбежать. Если есть подходящее на роль лидера группы существо, то по решению хранителя оно может в качестве ответного действия попытаться сплотить группу, пройдя испытание Мудрости со СЛ 10.

ОСОБЕННО СИЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ДЕЙСТВИЯ

Эти действия и способности выделяют существо как особо опасного противника. Они созданы для лидеров и существ, которых хранитель хочет сделать дополнительной угрозой. Эти способности часто повышают класс опасности (КО) противника. На усмотрение хранителя, существо, выжившее после встречи с героями, может вернуться позже в сюжете, получив одну из таких способностей.

Безжалостность. Это существо выиграло множество битв и знает, как убивать. Увеличьте диапазон угрозы всех его атак на 2, то есть оно будет наносить критический удар при выпадении 18, 19 и 20 на броске атаки.

Беспощадность. Если это существо снижает ПЗ врага до 0, то считается, что такой враг уже провалил одно испытание против смерти.

Властный голос. Это существо может подгонять союзников грубыми командами и жуткими угрозами. В качестве ответного действия оно может произнести команду или выкрикнуть предупреждение, если видимое невраждебное существо в пределах 9 метров

от него совершает бросок атаки или проходит испытание. Цель может добавить к этому броску кб командную кость, если она слышит и понимает сообщение. Одновременно существо может использовать только одну командную кость. Этот эффект не действует на существ с властным голосом.

Выживший. Если противники превосходят его числом, это существо всегда использует действие Уклонение. Когда противник промахивается по нему, оно может сделать одну атаку ближнего боя в качестве ответного действия.

Гиение. Большая плоть этого существа замедляет его, но делает практически невосприимчивым к боли. Это существо всегда ходит последним в каждом раунде боя, однако у него невосприимчивость к колющему и режущему урону.

Жестокие раны (перезарядка 5—6). Это существо может использовать действие Атака, чтобы нанести кровоточащие раны своему противнику. В начале каждого хода раненого этот раненный получает 2 (1к4) урона от потери крови. Этот эффект продолжается, пока раненое существо или один из его союзников не потратит действие, чтобы проверить Мудрость (Медицина) со СЛ 15. При успехе кровотечение останавливается.

Невероятная сила оружия (перезарядка 5—6). Это существо может нанести удар настолько сильный или болезненный, что любой пораженный противник должен будет пройти испытание Ловкости со СЛ 12, при провале он распластан.

Невероятная стойкость (перезарядка после короткого или долгого отдыха). Это существо может выдерживать сильнейший урон. Потратив действие, чтобы подготовиться соответствующим пугающим способом, существо получает 10 (3к6) временных ПЗ, сохраняющихся до конца боя, если не будут снижены уроном, полученным в бою.

Обитающий во мраке. Это существо особенно хорошо умеет использовать окружающую среду и тени себе на пользу. Оно может выполнять действие Засада, даже находясь на виду. Оно совершает проверку Ловкости (Скрытность), и любому врагу, который

захочет отследить его перемещение, надо успешно пройти встречную проверку Мудрости (Внимание).

Последний бой. Существо может использовать это ответное действие, когда его ПЗ снизятся до 0. Вместо того чтобы упасть без сознания и/или умереть, существо может продолжать действовать нормально в течение одного дополнительного раунда и в этом последнем раунде совершает любые действия с Преимуществом. В конце своего хода оно гибнет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ДЕЙСТВИЯ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Барабаны (перезарядка после короткого или долгого отдыха). Этот орк может в качестве действия ударить в боевой барабан, чтобы сломить дух врага. Враги, слышащие барабаны, должны пройти испытание Мудрости со СЛ 12, при провале они получают помеху ко всем своим атакам против орков, пока им не удастся пролить кровь одного из них, например нанести 1 пункт урона или более. На каждого противника барабаны могут воздействовать только один раз за день.

Бичевание. Орк с этой способностью может потратить действие, чтобы «подбодрить» всех своих союзников в радиусе 3 метров. Вздорённые кнутом существа получают +1 к урону при их следующей атаке.

Грязное пойло. Этот орк носит с собой флягу с отвратительным, но бодрящим напитком. В качестве действия орк может сделать глоток, восстанавливающий 3 (1к6) пункта здоровья. Обычно эта фляга разбивается, когда орка убивают, но, если её заполучить, она будет содержать 1к4 глотка, и герои игроков смогут её использовать. Они получают один пункт Тени за каждый глоток, но также восстановят 3 (1к6) ПЗ за каждую выпитую порцию.

Мрачное знамя (перезарядка после короткого или долгого отдыха). Гоблин, носящий такое знамя, может потратить действие, чтобы подбодрить своих союзников. Такое действие срабатывает как разновидность действия Помощь на всех союзников гоблина в радиусе 9 метров, которые видят знамя. Все эти союзники совершают свой следующий бросок атаки с преимуществом.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ДЕЙСТВИЯ ТРОЛЛЕЙ И ОГРОВ

Схватить жертву (перезарядка 5—6). Тролли могут потратить действие, чтобы схватить потенциальную жертву вместо того, чтобы нанести ей урон. При успешном броске атаки против цели размером не больше среднего цель считается автоматически схваченной. Используя действие, она может вырваться из хватки тролля, для чего управляющему целью игроку нужно пройти проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со СЛ 10 + модификатор Силы тролля. При провале цель получает 5 урона и остаётся в захвате.

Полезай в мешок! Троль может совершить действие, чтобы засунуть в свой мешок схваченную цель размером не больше среднего. Цели в мешке тролля считаются ослеплёнными и обездвиженными. Чтобы выбраться, им нужно прорезать себе путь наружу. У внутренней части тролля мешка КБ 12, и для того, чтобы вырваться, надо нанести 10 пунктов урона; однако все, кто пытается выбраться, могут использовать только небольшое колющее оружие, например кинжал. Кроме того, тролль, не находящийся в ближнем бою, может в качестве бонусного действия «утихомирить» любого, кто находится в одном из его мешков, автоматически нанеся ему 15 (2к8+6) повреждений.

Свиные пчёлы (только противники троллей — перезарядка через 1/день). Троль с этой способностью держит в руках улей с пчёлами или осами и может бросить его в противников. В качестве действия тролль может метнуть такое «оружие» в своих врагов. Из разбитого улья вылетают 1к2 роя насекомых, которые атакуют случайных противников поблизости (включая тролля).

Сметающий удар (1 в день). Этот особенно крупный тролль или огр может использовать свои огромные размеры, чтобы достать сразу нескольких противников. Он может атаковать в ближнем бою любое количество целей в радиусе 1,5 метра, причём для каждой цели совершается отдельный бросок атаки. Каждая цель также должна пройти проверку Ловкости со СЛ 13, при провале она распластана.

Сокрушитель щитов (перезарядка после короткого или долгого отдыха). Чтобы разбить щит, тролль совершает действие атаку, сосредотачивая всю силу удара на самом щите. Если тролль попал, считается, что у щита КБ 20, и ему надо нанести более 20 пунктов урона за один раунд. Если троллю это удастся, щит, в который он попал, полностью уничтожается и больше ничего не даёт носителю.

Толстая шкура (только противники троллей — перезарядка 4—6). О выносливости некоторых троллей ходят страшные легенды. При попадании эти тролли могут использовать ответное действие, чтобы получить сопротивление всему немагическому дробящему, колющему и режущему урону до следующего хода.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ДЕЙСТВИЯ ПАУКОВ

Парализующая атака. Жало этого паука вызывает состояние паралича, если только жертва не пройдёт успешно испытание Выносливости со СЛ 15. Эффект паралича действует, пока жертва не совершит короткий отдых.

Предсмертное неистовство. Если ПЗ этого паука опускаются до 1, он приходит в бешенство и получает дополнительную атаку в раунд боя.

Действия великого паука

Взгляд восьми глаз. В качестве действия великий паук может выбрать цель в радиусе 6 метров и заставить её пройти испытание Мудрости со СЛ 15. При провале цель становится парализованной на 1к4 раунда. После этого великий паук может провести любую атаку (включая паутину) в качестве бонусного действия против парализованной цели. При успехе существо получает невосприимчивость к этой способности на 24 часа.

Кислотная слюна. Яд, капаящий с клыков некоторых больших пауков, очень едкий и ядовитый. Их атаки укусом наносят дополнительно 7 (2к6) повреждений кислотой. Кроме того, если на цели надета броня, то при каждом успешном укусе её КБ снижается на 1, пока её не починит кузнец.

Соткано из тьмы (1 в день). Некоторые великие пауки способны плести паутину, которая ловит и удерживает саму тьму, мешающую пройти сквозь паутину любому естественному свету. В качестве действия великие пауки могут сплести такую паутину, которая заполнит сферу радиусом 9 метров непроглядной тьмой. Существа с ночным зрением не могут видеть сквозь эту тьму, а немагический свет не может её осветить. Такая паутина немедленно разрушается и рассеивается при воздействии любого магического света.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ДЕЙСТВИЯ ВАРГОВ И ВОЛКОВ

Жажда крови. Некоторые стаи варгов обожают добывать раненых. Если они сталкиваются с группой противников, то сосредотачивают свои атаки на одной цели, потерявшей 10 или больше ПЗ. Против такого противника они получают бонус +1 к броскам атаки и урона, но при этом полностью игнорируют другие цели, даже более опасные.

Злая пасть. Этот волк или варг может кусать исключительно сильно — его укус наносит дополнительные 3 (1к6) пункта колющего урона.

Зловоние. Волк или варг, обладающий этой способностью, издаёт очень неприятный запах. Любой противник, находящийся в радиусе 3 метров от него, должен пройти испытание Выносливости со СЛ 12, при провале он будет считаться отравленным, пока этот варг или волк не будет убит.

Стремительный скакун. Дикие волки, на которых часто ездят орки, со временем учатся помогать своим наездникам справляться с врагами. Когда на волке, обладающие такой способностью, едут верхом, он может использовать действие Помощь в качестве бонусного действия.

Ужасный вой. Волки или варги, обладающие этой способностью, могут издать такой вой, что противники в радиусе слышимости должны пройти испытание Выносливости со СЛ 12, при провале они считаются испуганными до конца своего следующего хода.



чудесные, легендарные и целительные предметы

всё, что блещит

Когда хозяин ушёл, я всё видел. Не могу перестать думать об этом. Я смотрел, как он уходит с мешками золота и всеми сокровищами, которые смог прибрать к рукам. А ещё я видел, с чем он вернулся, и знаю, что это даже не половина того, с чем он ушёл. Остальное где-то там, брошено по пути или спрятано на всякий случай. Я знаю, что могу найти эти сокровища. Это не выходит у меня из головы.





СОКРОВИЩА - И НАГРАДЫ -

«Бильбо прежде слышал рассказы и песни про драконьи сокровища, но пока не проникся великолепием, вожделением и блаженством таких богатств».

Богатство в Средиземье — любопытное явление. С одной стороны, мы знаем наверняка, что в книгах Толкина некоторые видные искатели приключений жаждали золота, например Торин и компания. Но куда чаще такая страсть — пример бездуховности. «Драконья болезнь» — это изъян, а не сила, и скопидом Смауг Золотой — само воплощение жадности.

Другие персонажи книг прекрасно обходятся без монет в карманах. Гэндальф, вероятно, заплатил за пинту пива в «Гарцующем пони», но в целом, похоже, обходится без материальных богатств. Вряд ли Эомер носит мелочь, чтобы заплатить за еду, купить новый меч или подковать коня, но он славный герой, известный своими ратными подвигами.

При этом легко представить купеческие ряды Озёрного города, пабы Шира и рынок Дейла, где ходят деньги и многочисленные сословия торговцев, ремесленников и наёмных работников тратят свой заработок.

Богатство в Средиземье устроено сложнее, чем во многих других придуманных мирах. Огромная куча золотых монет может стать поводом для приключения, но обернуться серьёзной моральной дилеммой. Одно лишь богатство не делает персонажей важными или успешными. Золото — это метафора и двигатель сюжета. Кучи золота есть, их ищут, но с некой сказочной логикой: порой золото важно, порой нет. Это идёт вразрез с обычной целью большинства ролевых игр, суть которых в стяжательстве.

Из-за этого у хранителя, который пытается создать за игровым столом атмосферу Средиземья, может возникнуть несколько вопросов. Во-первых, как устраивать приключения и кампании, чтобы отразить

богатство в стиле Средиземья? Во-вторых, как отучить игроков от мысли, что сбор золотых монет — главная цель жизни искателя приключений? Особенно если они играют за искателей сокровищ...

ИГРОКИ, КОТОРЫЕ ЛЮБЯТ СОКРОВИЩА

Что делать хранителю, если игроки, как обычно бывает в фэнтезийных играх, заставляют своих героев обыскивать карманы свежих трупов в поисках мелочи или ищут потайные сундуки с золотом в каждой комнате, чтобы незнано как запихать их в свои рюкзаки и потом обменять в магазине волшебных предметов? Всё это не для Средиземья, но как же изменить подобный подход и скорректировать ожидания от игры?



Легче всего поговорить, обсудив общие ожидания от игры. Многие игроки будут только рады попробовать нечто новенькое и заинтересуются необычным устройством мира. Хранителю надо подчеркнуть, что он будет вести игру в героическом стиле, и пояснить, что у персонажей историй о Средиземье нет стремления разбогатеть ради могущества и успеха.

Приведите примеры того, откуда герои берут вещи в книгах. Чаще всего получают в подарок или находят

в глуши. Меч Жало был найден в пещере троллей, но пришлось попотеть, чтобы его получить. Это традиционный способ получения вещей в ролевых играх, знакомый игрокам. Отметим, что герои редко покупают снаряжение во «Властелине колец», а если делают это, то за кадром. В игре для подобных действий за кадром есть Фаза братства. Поговорив с игроками, хранитель заранее может узнать, что им понравилось в книгах, и подчеркнуть моменты, на которые следует обращать внимание игрокам, чтобы хранитель смог реализовать свои задумки в игре.

Важно помнить, что в Средиземье деньги не главное. Разъяснение игрокам самой этой идеи может стать темой целой кампании. Взяв за образец отряд Торины и взломщика Бильбо, хранитель может поведать историю о том, что золото не равнозначно счастью или власти. Он может провести игроков по сюжетному пути и показать, что в Средиземье есть и другие награды, помимо куч золота.

ОБРАТИТЕСЬ К ПЕРВОИСТОЧНИКУ

Имеет смысл потратить некоторое время, чтобы обсудить с игроками определённые случаи, когда герой Средиземья поведёт себя иначе, нежели стандартный персонаж фэнтези, охочий до золота.

В книгах «Властелин колец» и «Хоббит» никто не обирает трупы в поисках монет. Хранитель даже может выдавать пункты Тени героям, которые ищут мелочь в карманах покойников. Лучше вначале высказать отвращение к таким поступкам устами персонажа хранителя и только потом раздавать пункты Тени. Но их определению стоит использовать.

У гоблинов и варгов просто нет с собой кошельков с монетами, которые можно забрать. Эти твари — осквернители, головорезы и жестокие враги всего хорошего. Деньги им просто ни к чему.

Найдя клад древнего золота, можно отпраздновать это, а затем зарыть сокровища на потом, как поступили гномы в «Хоббите» после встречи с троллями. Золото в глуши негде тратить, и оно весьма тяжёлое. Всего тысяча золотых монет вполне может весить 35 килограмм. Зато в книге персонажи забрали с собой мечи.

Могильники — ещё одна сцена, в которой герои могли набить сумки монетами, но предпочли взять мечи. И если бы кто-то из них всё же прикарманил пригоршню древних монет, то несомненно произошли бы две вещи. Во-первых, это повлияло бы на сюжет, например, приведя к выбору между деньгами и дружбой, или потребовав от юного хоббита сложных решений, чтобы сохранить краденое золото. Во-вторых, из-за них герои, несомненно, оказались бы в опасности, были бы прокляты или стали бы несчастными.



Заметьте, что Бильбо вернулся из похода с довольно скромным количеством денег. Он привёз их в родной Шир на пони, и описано это в книге так, как в игре стоит описывать Фазу братства. Также можно считать, что гномы забрали закопанные ими монеты троллей в Фазу братства. Как видите, в Средиземье герои тоже добывают сокровища, но сюжет вокруг этого не вертится.

Подумайте, как Арагори, Элронд, Галадриэль, Глорфиндель, Леголас или Гэндальф отнеслись бы к навязчивому собирательству монет. А как бы отреагировали на персонажа, пытающегося заплатить им золотом? Они бы этого не поняли и посчитали бы такое поведение признаком слабости, а то и безумия.

Долгие путешествия с кучами золота очень и очень трудны, потенциально скучны, и (для верности духу



книг) их лучше оставить на Фазу братства, если только в них не происходит интересная история.

В общем, погоня за золотом сама по себе не будет абсолютно *неверной* мотивацией для искателя приключений в Средиземье. Но, если вы хотите создать правильную атмосферу, материальные богатства лучше использовать как двигатель сюжета, цену неудачи, нравственную дилемму, логистическую задачу, источник пунктов Тени, ресурс менее ценный, чем дружба и гостеприимство или то, что маячит на заднем плане и используется в Фазу братства.

Для чего нужно золото?

«...Мы уйдём до восхода на поиски золота Потускневшего и заклинанием скрытого».

Стоит задать этот вопрос. Герои ответят на него по-разному. Золото ценят в Озёрном городе, Гондоре и Дейле, где его можно вложить в торговые караваны или палатку на местном рынке. В Шире осуждают безвкусию демонстрируемые монеты — вспомните только, как там относятся к алчным Сумквилль-Торбинсам. В Шире ценят скромный, простой уют. *Богатство* — путь к гибели.

В Рохане к золоту относятся совсем иначе. Рохирримы живут в культуре дарения, где источник богатства — верная служба, а не владение золотыми монетами. Попытка героя купить в Рохане верного коня за деньги может стать ужасной ошибкой...

Красивыми вещами восхищаются все в Средиземье. Но золото в форме монет приводит в восхищение лишь тех, чей нравственный облик сомнителен.

Для игроков это тоже очень важный вопрос. Обычно в настольных ролевых играх искатели приключений ищут золото, потому что за золото можно купить лучшее снаряжение, которое защитит их от урона, восстановить ПЗ зельями исцеления и нанести больше урона с помощью магических предметов. Персонажи могут даже получать уровни и новые способности за золото. В Средиземье мало мест, где можно купить такие вещи, их получают в дар или находят где-то в глуши. Если сюжет приключения не связан с золотом, его получение имеет мало значения.

В настольной ролевой игре «Приключения в Средиземье» самым важным, что герои могут найти, являются Убежища и Покровители, а не золото. Герои игроков зависят от мира, в котором живут, и одни только деньги не дадут им безопасного прибежища, в котором можно оправиться от тягот пути.

Как поступить с богатством в игре «Приключения в Средиземье»

- Пусть золото в вашей игре будет реалистично тяжёлым, чтобы было неловко таскать с собой много. 1000 золотых монет может весить 35 килограмм. В игре, где много долгих путешествий, такой вес тяжело носить с собой!
- Не стоит давать много монет в награду, вместо этого лучше выдать другие награды в духе Средиземья.
- Дайте ясную цель для обладания большим богатством.
- Заслужите доверие игроков, чтобы можно было отодвинуть все вопросы, касающиеся богатства, на Фазу братства.
- Или можете ничего не менять. Это ваша игра и ваши правила. Просто играйте как обычно, считая, что у каждой культуры есть какие-то магазины, в которых герои могут обменивать монеты на товары или услуги.



ЧУДЕСНЫЕ - артефакты -

*«...древний рог, маленький, но искусно
обрамлённый чистым серебром, с зелёной
перевязью...и на нём — руны великой силы».*

Чудесные артефакты обладают свойствами, которые смертные без сомнений назовут волшебными: плащи, скрывающие носителей от любопытных глаз, военные рога, способные вселить страх в сердца врагов и радость — в сердца друзей, посохи, благословлённые свойствами обнаружения и возвращения.

В НРИ «Приключения в Средиземье» чудесные артефакты — это, как правило, предметы, наделённые чарами, известными как благословения. Большинство таких артефактов имеет одно благословение, хотя некоторые могут иметь и два. Редчайшие из них обладают великим благословением.

Слишком много чудесных вещей!

Чтобы оставаться чудесными, артефакты должны быть уникальны и редки. Насколько редки — решать вам и вашим игрокам. Артефакты невероятно могущественны, поэтому зачастую меньше — значит лучше.

КАК ДЕЙСТВУЮТ ЧУДЕСНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Чудесные артефакты — это предметы, пропитанные чарами, улучшающими естественные особенности их владельцев. Чем больше сила и воля носителя, тем мощнее Преимущество от артефакта.

- Одно благословение на артефакте позволяет владельцу влиять на результат всех проверок характеристик, связанных с одним навыком. Предмет с двумя благословениями меняет результаты проверки характеристики двух разных навыков. Великое благословение влияет лишь на один навык, но с большей силой (см. «Бонус артефакта»).

- Благословение может повлиять на проверку характеристики двумя способами: усилить сам бросок бонусом артефакта или дать герою магический эффект за потраченное Вдохновение и определённое количество костей здоровья.

Когда герои находят чудесный артефакт, хранитель может либо выбрать уже созданный им предмет, либо использовать таблицы благословений на стр. 131, чтобы создать случайный артефакт.

Например, Непоседа укрылся от бури в разрушенной каменной хижине — обычном, на его взгляд, приюте пастуха. Убежище на самом деле — могильный курган, и хоббит спит беспокойным сном среди истлевших костей и старого золота. Утром Непоседа просыпается и находит небольшую кучку сокровищ, в том числе маленькое волшебное кольцо, которое может усилить ум своего носителя (дарует благословение его навыку Загадки).

РАСКРЫТИЕ БЛАГОСЛОВЕНИЙ АРТЕФАКТА

Найдя артефакт, герой может не сразу заметить его свойства. Возможно, он откроет их во время приключений либо может узнать о благословениях предмета, разыскав знающего учёного или с помощью начинания Получение знания в Фазу братства. Кроме того, хранитель может позволить герою угадать суть благословения, если кто-то из отряда героя получает результат «20» при проверке навыка, на который влияет благословение предмета.

БОНУС АРТЕФАКТА

Владелец чудесного артефакта получает бонус ко всем проверкам характеристик, связанным с соответствующим навыком.

- Бонус артефакта равен бонусу умения героя.
- Если артефакт наделён великим благословением, кроме бонуса артефакта герой получает Преимущество к проверкам характеристик, связанным с благословлённым навыком. Преимущество сохраняется независимо от условий и трудности.

Например, Непоседа хочет избежать расспросов любопытного привратника в Эсароте. Он решает

надеть своё волшебное кольцо и запутать охранника загадками. Непоседа и без того умелый в навыке Загадка, что позволяет добавить к проверке характеристики не только модификатор Интеллекта, но и бонус умения, однако волшебное кольцо даёт Непоседе дополнительный бонус артефакта, равный его бонусу умения.

Чудесные инструменты

Есть различные инструменты ремесленника с благословениями, по сути работающие как чудесные артефакты. Например, на кузнечном молоте может быть благословение, позволяющее кузнецу добавлять бонус артефакта к проверкам характеристик при ковке.

Предметы, созданные с помощью чудесных инструментов, не волшебны сами по себе, но могут быть сделаны исключительно искусно: самоцветы, мерцающие даже в самом тусклом свете, невероятно подробные карты, мягкая, как шёлк, ткань, защищающая, как толстая кожа, и тому подобное.

МАГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

Помимо описанного бонуса, чудесные артефакты дают возможность непосредственно повлиять на исход проверки характеристики.

- Игрок, герой которого использует чудесный артефакт, может объявить, что хочет потратить Вдохновение и какое-то количество КЗ, чтобы преуспеть в чём-то «невозможном» и превратить успешную проверку связанного навыка в магический эффект. Это значит, что исход действия не только превзойдёт все ожидания, но и выйдет за рамки обычных возможностей героя. Другими словами, это будет деяние, которое едва ли можно совершить без помощи магии.

По таблице стоимости магических эффектов хранитель решает, сколько КЗ нужно для создания магического эффекта, который хочет получить игрок. Если игрок хочет и может оплатить эту стои-

мость, он сам описывает результат проверки характеристики, не считаясь с тем, как бы выглядел обычный результат. Пускай подчеркнёт магическую природу события, например, окружающим может показаться, что рост его героя увеличился или удлинилась его тень, предмет может мерцать или засиять внутренним светом, посох — задрожать или даже «запеть», дым из трубки — сложиться в картинку, музыкальный инструмент — издать нехарактерные звуки и так далее.

Магические эффекты, направленные на то, чтобы прямо управлять другим персонажем, например менять его восприятие, могут позволять цели пройти испытание и могут считаться Проступками.



Проверка навыка Загадка Непоседы была успешна, но герой недоволен, поскольку скрытность для него важнее. Управляющий им игрок говорит хранителю, что создаёт магический эффект, и описывает, как привратник не только отпускает героя, но и быстро забывает, что хоббит вообще здесь был. Это прямое влияние на чужую волю, а зна-



чит, серьёзный эффект. Хранитель говорит, что Непоседа должен потратить Вдохновение и 7 КЗ. Охранник проходит испытание Мудрости, а Непоседа получает 2 пункта Тени за Проступок.

Стоимость магического эффекта

Каждое применение магического эффекта требует траты Вдохновения и какого-то количества костей здоровья (КЗ). Так в игре демонстрируется, что герой использует свою волю и дух, чтобы задействовать чудесный артефакт.

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ МАГИЧЕСКИХ ЭФФЕКТОВ

Базовая стоимость

Малый эффект: от 1 до 3 КЗ.

Средний эффект: от 3 до 5 КЗ.

Большой эффект: от 7 до 10 КЗ.

Количество целей: +1 КЗ за каждую непосредственную цель после первой.

Малый эффект. Напрямую помогает тому, кто использует артефакт, или одному другому, но оказывает скорее косметическое воздействие. Например, может добавить нечто мистическое, что усилит и без того успешное применение навыка.

Средний эффект. Дает пророческое знание, иным способом недоступное персонажу. Такой персонаж может совершить то, что обычно было бы очень сложно, а то и невозможно. При использовании некоторых «невозможных» средних эффектов хранитель может потребовать от игрока потратиться на магический эффект до выполнения проверки. В таком случае при провале проверки Вдохновение и КЗ всё равно будут израсходованы.

Серьёзный эффект. Прямо влияет на других существ, меняя их восприятие или подавляя их волю. Этот эффект заметный и по-настоящему волшебный по сути. Существо, подвергшееся такому эффекту, обычно может сопротивляться, пройдя испытание со СЛ, равной результату проверки навыка того, кто применил артефакт.

Примеры магических эффектов

«...Тендальф словно внезапно вырос: вытянувшись Вверх, его большая угрожающая фигура стояла как каменная статуя древнего короля на холме».

Герой может...

...без труда пробежать по скользкой верёвке, перекинутой через реку (Акробатика — малый);

...заметить в темнейшем мраке Лихолесья дрожащую паутину, указывающую на скрытное приближение пауков (Внимание — малый);

...дать собаке подробные команды о том, куда доставить свёрток (Дрессировка — средний);

...взглядом напугать гордого владыку эльфов или дикого вождя беорингов (Запугивание — большой);

...утаить от стражи короткий меч во время обыска (Ловкость рук — средний — несколько целей);

...красноречиво и изящно представиться на незнакомом языке (Традиции — малый);

...почти без улик восстановить произошедшее в комнате несколько часов назад (Расследование — средний);

...найти источник чистой воды в бесплодных пустошах Мордора (Природа — средний);

...полностью избавить пациента от боли, как бы ни были ужасны его страдания (Медицина — малый);

...точно вспомнить великие, но ныне забытые деяния предка некоего правителя (История — средний);

...идти по следам варга безлуной ночью в лесу (Выживание — средний);

...понять чьи-то мысли так точно, как если бы он прочёл их (Проницательность — большой);

...добраться до места назначения в нужное время, не слишком рано и не слишком поздно (Выживание — средний — возможно, большой из-за климата);



...убедить каменного тролля в том, что до приближающегося восхода солнца ещё несколько часов (Обман — большой);

...знать о неких тайнах или о событиях, происходивших в далёкой стране (Знание — средний);

...убедить эльфийского короля на время расстаться с его любимым белым самоцветом из сокровищницы (Убеждение — большой);

...узнать полезную информацию из осторожной беседы с драконом (Загадка — большой);

...точно знать, из какого именно логова в Мглистых горах пришёл отряд орков (Знание о Тени — средний);

...без снаряжения взобраться по крутому ледяному склону горы (Атлетика — средний);

...сделать образы из своих песни столь яркими, чтобы слушатели увидели их перед собой как наяву (Исполнение — малый — несколько целей);

...прокрасться через освещённый факелами зал, полный спящих туда-сюда гоблинов (Скрытность — средний — несколько целей).

Всё слабеет

В Средиземье мало очевидной магии, и некоторые хранители могут задуматься, не стоит ли убрать чудесные артефакты вообще. Но волшебство не покинуло мир..., пока. Как вариант, можно дать чудесным артефактам определённое количество использований — или тайно бросать к20 каждый раз, когда кто-то их использует. Если выпадет 1, чудесный артефакт истощится, его магия исчезнет навсегда. Конечно, владелец предмета не узнает, что это случилось, пока не решит вновь использовать его силу...

НЕ ТАКАЯ УЖ СКРЫТНАЯ МАГИЯ

«Мы тут не очень доверяем необычному — всякому странному, знаете; и к такому не вдруг привыкаем».

Магический эффект — это настолько выдающийся и необычный случай, что он может вызвать беспокойство у тех, кто к такому не привык, или подозрение у тех, кто может распознать неестественную природу происходящего. Более того, явные магические эффекты, даже использованные во благо, иногда





могут быть неверно истолкованы, поскольку многие связывают сверхъестественные явления с чёрным колдовством. К героям, которые делают подобное в присутствии незнакомцев, отнесутся в лучшем случае прохладно. Представители большинства культур реагируют на тех, кто практикует такую магию, настороженно или даже хуже (по таблице отношений).

ТАБЛИЦА БЛАГОСЛОВЕНИЙ

Если хранитель придумал благословение (обычное или великое) сам, он может сам выбрать, на какой навык оно будет влиять, или определить навык по таблице, броском кубика. В таблице больше ментальных характеристик, чем физических, так как с ними связано больше навыков и для их усиления создано гораздо больше чудесных артефактов. Первый бросок определит характеристику, с которой связан навык, второй (если нужно) — навык. Повторите, если у артефакта два разных благословения.

В скобках указаны варианты, чтобы помочь хранителю выбрать тип найденного предмета, будь то кольцо, плащ, пояс или что-то ещё. Если у предмета два благословения, выберите такой предмет, который кажется наиболее подходящим.

ДРУГИЕ ЧУДЕСНЫЕ АРТЕФАКТЫ

«В Эрегионе давным-давно было сделано множество эльфийских колец, волшебных колец, как вы их зовёте. Одни были посильнее, другие — послабее».

Хранитель может ввести в игру магические предметы из других источников, но должен учесть несколько факторов. Во-первых, магия Средиземья в основном незаметна — жезлы, испускающие заряды огня и молнии, окажутся, скорее всего, не к месту. Явная и часто вредоносная магия в основном связана с Тенью.

Во-вторых, любой магический предмет, позволяющий мгновенно перемещаться (например телепортироваться), подрывает идею долгих странствий, чем лишает смысла систему Путешествий. Если героям очень хочется поскорее попадать в места назначения, пусть придумают, как подружиться с Гвахиром, Властелином Ветров и Повелителем Орлов.

Последнее: создание чего-то из ничего или призыв существ «откуда-то ещё» вряд ли впишется в атмосферу Средиземья. Но это ваша кампания в НРИ «Приключения в Средиземье». Поступайте, как знаете!

ТАБЛИЦЫ БЛАГОСЛОВЕНИЙ

1 Сила — Атлетика (ботинки, верёвка, перчатки, пояс)

2–4 Ловкость (затем бросьте к6)

1 Акробатика (перчатки, пояс)

2–3 Ловкость рук (кольцо, перчатки)

4–6 Скрытность (кольцо, плащ, туфли)

5–11 Интеллект (затем бросьте ещё один к20)

1–3 История (книга, свиток)

4–6 Расследование (венец, кольцо, посох)

7–10 Знание (видящий камень, зеркало, книга)

11–13 Природа (карта, книга, посох)

14–16 Загадка (кольцо)

17 Знание о Тени (потемневший самоцвет, зловещий идол)

18–20 Традиции (венец, кольцо)

12–16 Мудрость (затем бросьте ещё один к20)

1–3 Дрессировка (кольцо)

4–9 Проницательность (венец, кольцо, ожерелье)

10–11 Медицина (нечастое, так как зелья и мази быстро теряют свои свойства)

12–17 Внимание (венец, кольцо, ожерелье)

18–20 Выживание (ботинки, карта, посох)

17–20 Харизма (затем бросьте к4)

1 Обман (кольцо, ожерелье)

2 Запугивание (пояс, венец, посох, ножны для оружия, рог)

3 Исполнение (кольцо, музыкальный инструмент)

4 Убеждение (венец, кольцо, ожерелье, плащ)



ЛЕГЕНДАРНОЕ - оружие - и броня

«Сразу видно — клинки отличные, — сказал волшебник. — Когда разберём начертанные на них руны, узнаем о них больше».

Оружие исключительного качества в игре «Приключения в Средиземье» по большей части описано в правилах по культурным реликвиям и оружию гномьей работы. Хотя эти предметы вполне можно считать волшебными, по происхождению они вряд ли сравнятся с мечами, выкованными в Гондولينе для Войны с гоблинами или выкованными древними гномами-кузнецами до прихода Смауга и падения Казад-дума. В этом разделе хранитель найдёт правила и руководство по созданию именно такого оружия и брони.

Большинство простолюдинов за свою жизнь не то что не возьмёт в руки, но даже и не увидит такое оружие. Но герои, отважившиеся противостоять Тени с Востока, обычно находят его в нужный момент.

СОЗДАНИЕ ЛЕГЕНДАРНОГО ОРУЖИЯ И БРОНИ

Чтобы создать магический меч или чудесный доспех, хранитель должен пройти 5 шагов и принять несколько решений, зависящих от текущей кампании и состава отряда героев:

1. Выбрать тип предмета.
2. Определить происхождение.
3. Выбрать гибельность (только для эльфийского или нуменорского оружия).
4. Добавить волшебные качества.
5. Дать предмету имя.

1. ВЫБРАТЬ ТИП ПРЕДМЕТА

Первый выбор — самый важный: что именно вы создаёте? Оружие, броню, например кольчужную рубаху, или щит? Создавать предметы надо под отряд или, ещё лучше, под определённого героя. В вашем списке магических сокровищ не место чудесному щиту, который никто не захочет использовать.

Например, хранитель создаёт знаменитое оружие для Гримфаста, беорнинга-стража. Его основное оружие — длинное копьё, поэтому и хранитель выбирает длинное копьё как тип предмета.





2. ОПРЕДЕЛИТЬ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выберите эльфийское, гномье или нумениорское происхождение. В следующих абзацах указаны наиболее подходящие для того или другого происхождения типы предметов. Помимо общей истории предмета, происхождение определяет, следует ли дать оружию свойство «гибельное» и влияет ли на выбор волшебных качеств (см. шаги 3 и 4).

Эльфийское происхождение. Лучшее зачарованное оружие, которое можно найти в забытых сокровищницах, создано в древности эльфийскими умельцами Белерианда или в Эрегионе для войн против Саурона. Мечи Гламдринг и Оркист — отличные примеры, не говоря уже о Жале, мече Бильбо, а позже Фродо.

- Эльфы выковали много знаменитых длинных мечей, коротких мечей, кинжалов и зачарованных копий. Также известно и о другом оружии и броне, но их сложнее найти.

Гномье происхождение. Многие исключительные мечи, шлемы и доспехи были выкованы гномами в Ногроде или Белегосте либо для их самых прославленных вождей и воителей, либо в дар величайшим владыкам эльфов и людей. Наиболее знамениты работы Телчара, кузнеца из Ногрода, выковавшего в числе прочих шедевров меч Нарсил и шлем Хадора.

- Кузнецы Ногрода и Белегоста главным образом делали мечи, топоры, щиты, шлемы и доспехи.

Нумениорское происхождение. Нолдор научили кузнецов людей Вестернесса создавать мечи, топоры, наконечники копий и ножи. Оружейники отточили свои навыки и занялись ковкой заколдованного оружия из необычных металлов. Клинки из могильников, которые отдал хоббитам Том Бомбадил, были как раз таким оружием — мечами, выкованными нумениорцами для ожесточенных войн, которые они вели с Карном Думом в землях Ангмара.

- Люди Вестернесса достигли совершенства в изготовлении многих видов оружия, но редко занимались созданием доспехов, признавая, что гномьи кузнецы превосходят их в мастерстве.

3. ВЫБРАТЬ ГИБЕЛЬНОСТЬ

Гибельное оружие создавалось для уничтожения определённого врага. Если магический предмет эльфийского или нумениорского происхождения, его нужно наделить одним или несколькими губительными свойствами (его некоторые особые качества будут действовать только против определённых существ, см. далее).

Клинки, копья и наконечники стрел из Нумениора могли быть выкованы с наложенными заклинаниями гибели для двух типов существ.

- Выберите две расы: волки, злые люди, нежить, орки, тролли.

Предметы, изготовленные эльфийскими кузнецами Белерианда или Эрегиона, по большей части создавались против врагов одного типа.

- Выберите одну расу: волки, пауки, орки.

Очень древние и редкие эльфийские клинки могли быть сделаны на гибель самому Врагу (или даже его старому господину), и поэтому они особенно опасны для всех его слуг и приспешников.

4. ДОБАВИТЬ ВОЛШЕБНЫЕ КАЧЕСТВА

Легендарное оружие и броня улучшены волшебными качествами. Мистическая суть одних очевиднее, чем других, но все они увеличивают мощь предмета.

Создавая магическое снаряжение для своей кампании, выберите несколько особых свойств, называемых волшебными качествами, из перечня на стр. 135.

Расположите выбранные качества в описании предмета в желаемом порядке, учитывая, что они пробуждаются в порядке, в котором перечислены, в соответствии с бонусом умения владельца предмета.

Набор и количество волшебных качеств предмета, определяют его силу.

- Как правило, хранитель наделяет знаменитое оружие, броню или щит не более чем 3 волшебными качествами.



Обратите внимание, что некоторые из волшебных качеств в списке — это улучшенные версии других. Волшебные качества с одинаковым ключевым словом не могут быть добавлены одному и тому же предмету (например, мечу с качеством Мучительное нельзя добавить качество Невероятно мучительное). Для некоторых качеств также как требование указано наличие другого волшебного качества, которое нужно взять сначала. Наконец, создавая эльфийское или нуменорское оружие, не забудьте наделить его хотя бы одним качеством, для которого нужна гибельность.

5. ДАТЬ ИМЯ

У чудесных артефактов редко бывают имена. Их обычно называют в честь создателя или самого известного владельца (*Ожерелье Гириона, Аркенстон Траина, Фиал Галадриэль*). У легендарного оружия и брони, напротив, часто есть имя, а если предмет известен нескольким народам, то и не одно.

При создании военного снаряжения хранителю нужно не торопясь выбрать подходящее имя и набросать историю предмета. Имя предмета можно раскрыть его владельцу, если тот будет искать его в летописях или расспросит о нём учёного или мудреца (см. стр. 72). Игрок, конечно, волен сам назвать предмет, как это сделал Бильбо с Жалом, если у предмета нет известного имени или герой не хочет его узнавать.

Гибельное оружие

«...они из Вестернесса, на них начертаны заклятья, несущие гибель слугам Мордора».

Гибельное оружие не только более эффективно против типов существ, на погибель которых было создано, но и разрушительно для всего, связанного с такими существами. Причём они узнают о таком свойстве с первого взгляда.

Например, орки не посмеют дотронуться до клинка, выкованного на погибель их рода, а меч, созданный для уничтожения гигантских пауков, легко разрежет самую толстую их паутину, не застряв в ней.

КАК ДЕЙСТВУЮТ ЛЕГЕНДАРНОЕ ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Большинство героев вряд ли получат больше одного или двух таких предметов за все свои приключения. К счастью, сила легендарных предметов растёт вместе с мощью героев, владеющих ими.

Когда герой находит легендарное оружие или броню, предмет раскрывает только первое волшебное качество из перечисленных в его описании, находящемся у хранителя. Остальные качества считаются «дремлющими», пока не будут пробуждены, как сказано ниже.

УЗНАВАЯ КАЧЕСТВА

Говорят, что для доблести сперва нужно обрести силу и лишь потом оружие: по мере становления героя его легендарное оружие или броня становятся всё сильнее.

- Обычно герой не может пробудить больше волшебных качеств легендарного оружия или брони, чем половина значения его бонуса умения с окружением в большую сторону.
- Новые волшебные качества легендарного оружия или брони раскрываются в порядке, в котором указаны в его описании.

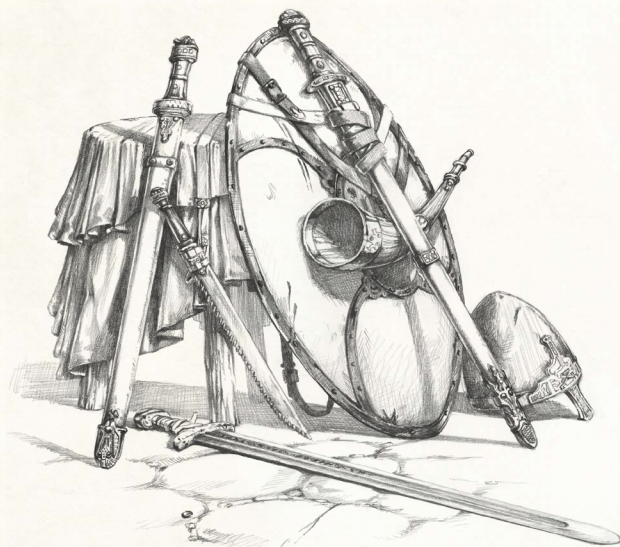
Это значит: 1 волшебное качество, если герой 1-4 уровня, 2 качества, если герой 5-12 уровня, и 3 качества, если герой 13-го уровня и выше.

Когда персонаж, владеющий легендарным оружием или броней, достигает уровня, на котором можно пробудить новое волшебное качество, или получает такой предмет на уровне, достаточном, чтобы пробудить больше одного волшебного качества, новая способность может сама собой пробудиться по усмотрению хранителя. Но игрок не будет знать, какое качество пробудилось, пока не найдёт учёного, который поможет ему понять историю и силы находки.

Например, *Невеста*, исследуя Троллистое плато, недавно обнаружила Вороний топор Арнора в сокровищнице троллей. Топор проявил своё первое волшебное качество (*Свирепость*), как только был найден. В следующей Фазе братства *Невеста* до-

стигла 5-го уровня и вскоре заметила, что её топор будто стал легче (и смертоноснее!) в её руках. Посоветовавшись с мастером-учёным, она узнала, что пробудилось следующее волшебное качество Вороньего топора — Невероятная опасность.

Некоторые волшебные качества могут потребовать от героя особого обучения, прежде чем их можно будет использовать, для чего придётся глубже изучить древние знания об этом легендарном предмете.



ВОЛШЕБНЫЕ КАЧЕСТВА

«...Вспышка, подобная пламени, — и шлем разлетелся на куски, а орк упал с расколотой головой».

Описанные ниже качества выделяют предмет среди других. Волшебное качество предмета может быть вызвано древними заклинаниями или высеченными рунами, связано с природными свойствами использованного материала или с сочетанием таких факторов.

Нередко предмет сияет неестественным светом или словно горит магическим пламенем из-за волшебной силы, но в остальных случаях волшебные качества меньше бросаются в глаза, если вообще заметны. Хранителю стоит включить из описания легендарного оружия или брони эффектные детали.

В описании каждого волшебного качества есть требования, которым зачарованный предмет должен соответствовать, чтобы это качество у него имелось.

Волшебные качества, указывающие на происхождение (эльфийское, гномье или нуненорское) военного снаряжения, говорят о том, что оно имеет черты, присущие работам оружейников и бронников определённой расы.

Все волшебные качества уникальны, то есть их можно дать одному и тому же предмету только единожды. Если прямо не сказано иное, эффекты всех волшебных качеств суммируются.

- Хранитель должен помнить, что легендарному оружию или броне можно добавить не более 3-х волшебных качеств.

Верный выстрел

Происхождение: любое.

Предмет: дистанционное оружие.

Точной стрельбе из оружия с этим качеством ничего не мешает, даже сильный встречный ветер или темнота. Его обладатель никогда не получает Помехи к атакам на дистанции и игнорирует все негативные модификаторы к броску атаки, связанные с помехами.

Вспышка ужаса

Происхождение: гномье.

Предмет: оружие ближнего боя.

Оружие с этим качеством вселяет страх в сердца врагов. Герой может действием заставить существ в свой выбор в количестве, не превышающем модификатор Мудрости героя (минимум 1), в пределах 9 метров пройти испытание Мудрости со СЛ 15 + бонус умения. При провале они испуганы героем.

Испуганное таким образом существо тратит ходы, чтобы сбежать от вашего героя подальше, и не может добровольно подойти к нему ближе, чем на 9 метров. Оно также не может совершать ответные действия. В свой ход существо может использовать только Рывок или попробовать избавиться от эффекта, мешающего двигаться. Если ему будет некуда двигаться, оно может использовать Уклонение. В конце каждого своего хода существо может повторно пройти испытание, и при успехе действие испуга закончится. Чтобы использовать это качество снова, нужно завершить короткий или долгий отдых.



Древняя погонка

Происхождение: эльфийское, гномье.

Предмет: броня.

Это волшебное качество повышает КБ предмета на +2. Кроме того, если бонус умения героя, использующего этот предмет, равен +4 или больше, то когда враг попадает по герою, но до броска урона управляющий героем игрок может объявить, что удар не попал в цель. Чтобы снова воспользоваться этим качеством, герою надо завершить короткий или долгий отдых.

Древняя тонкая работа

Происхождение: эльфийское, гномье.

Предмет: броня.

Это волшебное качество повышает КБ брони на +1. Вес брони снижается в 4 раза. Все требования к Силе отменяются, и носитель не получает Помехи к проверкам Скрытности. В дополнение носитель становится невосприимчив к критическим ударам и получает от них только обычный урон атак.

Истребление врагов

Происхождение: эльфийское, нуменорское.

Предмет: оружие ближнего боя.

Особое: гибельное.

При атаке существ, для которых это оружие гибельное, данное волшебное качество увеличивает диапазон, в котором оружие наносит критический удар, на половину бонуса умения героя с округлением в большую сторону. Например, у учёного 8-го уровня есть широкий меч с этим пробуждённым качеством. При бонусе умения +3 диапазон увеличится на 2, и при атаке этим мечом критический удар наносится, когда при броске выпадает 18, 19 или 20.

Мифрильная броня

Происхождение: гномье.

Предмет: броня.

Особое: требует волшебного качества Тонкая работа или Древняя тонкая работа.

Это качество даёт дополнительный бонус +2 к КБ предмета, а также даёт носителю сопротивление к колющему и режущему урону.

Мучительность

Происхождение: любое.

Предмет: любое оружие.

Это качество даёт бонус +2 (1к4) ко всем броскам урона при атаках этим оружием. При критическом ударе этот дополнительный урон удваивается как обычно.

Невероятная мучительность

Происхождение: эльфийское, нуменорское.

Предмет: любое оружие.

Особое: гибельное (если нуменорское).

Если происхождение эльфийское, то добавляет всем броскам урона бонус 2 (1к4) + половину бонуса умения пользователя с округлением в большую сторону. У нуменорского оружия такой бонус применяется лишь против тех, для кого это оружие гибельное. При критическом ударе бонусная кость удваивается как обычно, а затем добавляется полный бонус умения героя.

Невероятная острота

Происхождение: гномье, эльфийское.

Предмет: любое оружие.

Увеличивает на 2 диапазон, в котором оружие наносит критический удар. По умолчанию это оружие наносит критический удар, когда выпадает 18, 19 и 20.

Невероятная опасность

Происхождение: гномье, нуменорское.

Предмет: любое оружие.

Особое: гибельное (если нуменорское).

Если гномье, его бонус к атаке и урону равен половине бонуса умения владельца с округлением в большую сторону. Если нуменорское — даёт бонус +1 к атаке и урону. Против тех, для кого это оружие гибельное, бонус увеличивается до половины бонуса умения владельца с округлением в большую сторону.

Невероятное упрочнение

Происхождение: любое.

Предмет: щит.

Дёт бонус +2 к обычному КБ щита. Кроме того, если бонус умения героя +4 или больше, то 1 раз за бой,



когда враг попал по герою, но до броска урона игрок может объявить, что удар пришёлся на щит без вреда для героя. Также этот щит не может быть разбит никакими способами.

Острота

Происхождение: любое.

Предмет: любое оружие.

Увеличивает на 1 диапазон, в котором оружие наносит критический удар. По умолчанию это оружие наносит критический удар, когда выпадает 19 и 20.

Охранные чары

Происхождение: эльфийское, нуменорское.

Предмет: броня, щит, любое оружие ближнего боя.

Особое: погибель.

В бою с тем, для кого этот предмет гибельный, даёт своему владельцу бонус к классу брони, равный модификатору Мудрости владельца или половине его бонуса умения (с округлением в меньшую сторону), в зависимости от того, что меньше.

Памя надежды

Происхождение: гномье.

Предмет: оружие ближнего боя.

Герой может потратить действие, чтобы поднять оружие с этим качеством вверх или взмахнуть им, чтобы сплотить товарищей. Все его союзники в пределах 9 метров перестают быть испуганными, исцеляются на 1кб + бонус умения владельца оружия и получают Вдохновение. Чтобы снова воспользоваться этим качеством, надо завершить долгий отдых.

Подгонка

Происхождение: любое.

Предмет: броня.

Это качество увеличивает КБ предмета на +2.

Покрытая рунами броня

Происхождение: гномье.

Предмет: броня.

Это качество увеличивает КБ предмета на +3.

Покрытый рунами щит

Происхождение: гномье.

Предмет: щит.

Особое: требует качеств Упрочнение или Невероятное упрочнение.

Даёт бонус +1 к стандартному КБ щита. Кроме того, если во время боя противник промахивается по владельцу из-за бонуса к КБ щита, тот, кто несёт щит, может потратить Вдохновение и 3 КЗ, чтобы разбить оружие этого противника. Так не получится разбить легендарное оружие противника, но можно автоматически обезоружить его.

Разъедающий снаряд

Происхождение: эльфийское.

Предмет: дистанционное оружие.

Особое: гибельное.

Атакую дистанционным оружием с этим качеством того, для кого это оружие гибельное, сделайте 2 отдельных броска атаки. Если обе атаки попали, нанесите урон за обе, но если любая из них промакнула — обе промахиваются. Если у героя имеется Преимущество к атаке, вместо этого бросьте 4к20 и засчитайте два лучших результата.

Рассекание

Происхождение: любое.

Предмет: оружие ближнего боя.

При попадании по цели оружием, которое благословлено этим волшебным качеством, герой также автоматически наносит урон, равный своему бонусу умения, другому врагу, с которым он сражается в ближнем бою.

Руны победы

Происхождение: гномье, эльфийское.

Предмет: любое оружие.

Герой, использующий оружие с этим качеством, получает бонус +1 ко всем испытаниям. Если при атаке этим оружием на кости выпадает 1, это считается критическим ударом, а не автоматическим промахом. Факторы, увеличивающие диапазон критического удара, расширяют его с обычных 20. Например,



оружие с качествами Острота и Руны победы наносит критический удар при выпадении 1, 19 и 20.

Свечение

Происхождение: эльфийское.

Предмет: оружие ближнего боя.

Особое: гибельное.

Это качество заставляет лезвие оружия светиться холодным бледным светом, когда тот, для кого оно гибельное, находится на расстоянии, равном 9 метрам, умноженным на бонус мастерства владельца оружия. Такие враги не могут застигнуть врасплох владельца оружия и его спутников. Оно также даёт предупреждённому подобным образом герою бонус +4 к Инициативе в бою с теми, для кого это оружие гибельное.

Свирепость

Происхождение: эльфийское, нуменорское.

Предмет: оружие ближнего боя.

Особое: гибельное.

Оружие с этим качеством при атаке наносит тому, для кого оно является гибельным, урон, равный бонусу умения атакующего, даже если атака промахнулась.

Опасность

Происхождение: любое.

Предмет: любое оружие.

Даёт +2 к броскам атаки этим оружием.

Сокрушительность

Происхождение: любое.

Предмет: оружие ближнего боя.

Первая успешная атака этим оружием наносит дополнительный урон, равный тройному бонусу умения владельца. Чтобы снова воспользоваться этим качеством, надо завершить короткий или долгий отдых.

Тонкая работа

Происхождение: любое.

Предмет: броня или щит.

Это волшебное качество увеличивает КБ (брони или щита) на +1. Вес этого предмета будет снижен напо-

ловину. Все требования к Силе снижаются на 3, и носитель не получает Помехи к проверкам Скрытности.

Упрочнение

Происхождение: любое.

Предмет: щит.

Даёт бонус +1 к обычному КБ щита. Также этот щит не может быть разбит никакими обычными способами.

Дополнительное оружие и броня, сделанные исключительно

Хранитель может пожелать дать игрокам возможность найти ещё какие-нибудь оружие и броню, которые хоть не дотягивают до легендарных, но всё же будут достойными находками для героев низкого уровня. Нет ничего проще, чем создать искусно изготовленное оружие и броню с бонусом +1. Хранителю решать, будут ли эти предметы наследием древности, когда мастеровые ещё знали толк в качестве, или же они впитали немного волшебства эльфов.



ВОЛШЕБНОЕ - ИСЦЕЛЕНИЕ -

Исцеление в Средиземье — вещь редкая и чудесная. Оно чаще всего связано с могучими личностями вроде Элронда или Арагорна или особыми местами, как река Нимродэль. Мгновенное исцеление — большая редкость, что делает ранения очень значимым аспектом игры. Персонажи не могут броситься в бой и прерваться на глоток целебного зелья, если их ранят. Труднодоступность исцеления усиливает атмосферу опасности. Фазы приключений и братства устроены таким образом, что в них есть время для странствий и поисков, а есть время для отдыха и восстановления.

Тем не менее хранитель может решить, что нужно немного помочь игрокам, дав им шанс восстановить сколько-то пунктов здоровья или снизить уровень утомления в трудную минуту. Может статься, что, расширив возможности для исцеления в глуши, хранитель вдохнёт новую струю в свой стиль игры.

Здесь приведён список подходящих для Средиземья источников исцеления и восстановления.

ТРАВЫ, ЗЕЛЬЯ И МАЗИ

Подробнее ацелас, ведьмова трава, водяная лилия, королевский лютик, рогоз и тенешип описаны на стр. 154 «Книги игрока».

ЛЕМБАС

Редкая и чудесная пища, секрет её приготовления известен лишь эльфам. Остальным лембас дарят только во времена великой нужды, и это щедрый дар. Завернутая в листья лепёшка снижает утомление на 1 степень и восстанавливает 1к6 пунктов здоровья за каждый уровень существа, которое съело лембас.

ВОДЫ НИМРОДЭЛЬ

Фляга с водой из этой реки может исцелять больных и восстанавливать силы уставших. Один глоток воды Нимродэль снижает утомление на 1к2 степеней и восстанавливает 1к4 пунктов здоровья за каждый уровень существа, выпившего воду.

МИРУВОР

Исключительно редкий и ценный бодрящий напиток из Ривенделла. Немного мирувора может подарить Элронд или другой могущественный эльф Имладриса во времена крайней нужды. Его нельзя купить. Маленький глоток мирувора снижает утомление на 1к4 степеней и восстанавливает 1 кость здоровья.





магия средиземья



дела волшебников

Дражайший Мрандуил!

Всего несколько лун минуло с нашей последней встречи. Я долго думал над вопросами, которые мы вшестером обсуждали. Вновь призываю Вас одуматься — Вы, несомненно, самый рассудительный член совета и знаете, как управлять своим домом и делами в нём лучше любого из нас. Знайте, что я полностью поддерживаю Вас в Вашем желании охранять собственные границы и не покидать их. Кто-то более легкомысленный хотел бы, чтобы мы изменили себе и отринули осторожность в пользу риска, хотя в этом и нет нужды. Будьте тверды, досточтимый Владыка Леса. Мы и так достаточно делаем, чтобы сохранить вечный мир. Давайте не будем ставить под угрозу тот мир, который у нас есть, ища проблемы. Давайте сохраним, что имеем.

Ваш друг

Саруман





магия - средиземья -

«Твой народ, кажется, называет это магией, хоть я и не до конца понимаю, что имеется в виду, ведь вы используете то же слово для ухищрений Врага. Но это, если угодно, магия Галадриэль. Не ты ли хотел взглянуть на эльфийскую ворожбу?»

Магия в Средиземье хитроумна и трудноопределима. Что естественно и обыденно для одной культуры, кажется сверхъестественным чудом для другой. Хоббиты прячутся так быстро, словно исчезают; эльфы плетут веревки и ткнут плащи, которые словно меняют цвет; гномы куют удивительное оружие. Даже у смертных людей есть свои таланты: как бы ни были сильны эльфы древности, никто из них не раздобыл Сильмарил, как Берен, и не убил дракона, как Турин.



Хотя в Средиземье и есть, как говорил Сэм, «волшебство из древних сказаний», большая его часть погребена глубоко в земле и костях населяющих её народов. Ещё есть уловки и злое колдовство Врага.

Итак, хотя магия в Средиземье повсюду, она обычно незаметна либо выглядит естественной частью мира. Гэндальф зажигает сосновые шишки, а не метает огненные шары; Галадриэль может заглянуть в души членов Братства, а Саруман — заморозить своей речью. Здесь не разбрасываются явными заклинаниями, как в других фэнтезийных играх, но мир Средиземья полон магии.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО В ДЕЛА ВОЛШЕБНИКОВ

«Когда-то я знал каждое заклинание на языках эльфов, людей и орков, какими пользовались в таких случаях».

Волшебники (Гэндальф, Саруман, Радагаст и незримые синие волшебники) — это, очевидно, самые известные маги сказаний Третьей Эпохи. Но следует помнить, что эти волшебники, истари, не были людьми, а были духами во плоти, посланными с Заокраинного запада. Их сила и сила других ключевых фигур вроде Галадриэль или Элронда была природным даром. Гэндальф не изучал магию, узнавая новые заклинания; само его место в мироздании наделило его определённой властью над физической и духовной материей этого мира.

При этом ясно, что какой-то магии можно научиться, а не только получить от рождения. Глас Саурона «научился великому колдовству», служа Тёмной башне.

Творения нуменорцев прошлого, от *палантиров* до нерушимого камня Ортханка, явно были зачарованы. Сила Денетора отчасти происходила из его знаний о Нуменоре, а отчасти из его собственной силы воли.

В игре «магия» не область знаний, а набор странных сверхъестественных даров и умений. Гномы умеют делать отлично спрятанные потайные двери, и ни человеку, ни эльфу не освоить это искусство. Эльфы говорят с камнями и деревьями, и этому нельзя обучиться. Герои никогда не найдут книгу с рецептом напитка энтов, как не могли бы пустить корни в живую землю и испить из неё влагу пальцами ног.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОЙ МАГИИ

В свою кампанию хранитель может захотеть включить собственных магических существ и силы, не из книг. Для поддержания правильной толкиновской атмосферы при создании магии творчество хранителя должно попадать в одну следующих категорий:

- **Сказочные чары.** В Средиземье есть говорящие животные, зачарованная одежда, что сама застёгивается, магические игрушки и волшебные фейерверки. Есть ручьи, приносящие забвение, и услужливые духи, призываемые песней. Если магическая идея годится для сказки (или библейского сюжета), она может подойти и для Средиземья.
- **Клятвы и проклятия.** Мертвецы Дуихарроу были связаны клятвой; смерть владыки назгулов и возвращение короля в Минас Тирит предсказывались пророчествами. Даже гибель Голлума была связана с роковыми словами: Гэндальф считал, что Голлум «что-то совершит, прежде чем всё кончится», а Фродо предупредил, что использует Кольцо, чтобы заставить Смеагола «прыгнуть в пропасть или броситься в огонь». Ищите слова, которые могут иметь большее значение.
- **Предметы имеют силу.** Магические предметы встречаются в Средиземье куда чаще, чем
- заклинания. Кольцо Всевластия — очевидный пример, но есть и волшебные мечи, доспехи, посохи, фиалы, свитки, двери, статуи, камни, плащи, верёвки... Магия, влияющая на мир, должна иметь физический компонент или сосредоточение.
- **Невидимый мир.** Есть мир духов, неведомый большинству. Иные духи живут целиком в нём и должны облачаться в плоть или ткань, чтобы их видели. Те, чей дух силен, видимы в обоих мирах. Порой духовное сливается с физическим — заметьте, как Гэндальф становится выше или ниже, а ужас, что вселяют призраки, не связан с физической опасностью, которую они представляют.
- **Некромагия.** Саурон на протяжении веков скрывался под личиной Некроманта, и ему прислуживал сонм злых духов и умертвий. Духи-нежить и неупокоенные мертвецы — одни из самых явных сверхъестественных врагов в работах Толкина.
- **Имена и песни.** Имена имеют силу в Средиземье. Воззвание к Элберет отгонит назгулов на Заверти; чёрное наречие в Ривенделле заставит небо потемнеть. Волшебство часто включает произнесение имени вещи. Песни тоже обладают огромной силой: песня больше подходит магии Средиземья, чем любое заклинание или ритуал.





ВАРИАНТЫ ДОБАВЛЕНИЯ МАГИИ

Обдумывая правила магии для своей игры, выберите один из следующих вариантов.

По умолчанию

Как уже упоминалось, в игре «Приключения в Средиземье» магия описана как в книгах. Есть несколько явно сверхъестественных способностей, как Магия эльфов или Забытые заклинания, и есть много других, похожих на чудеса, но не явно волшебных. Следопыт с качеством Раскрыть происхождение может исцелить спутников и прогнать врагов, но это не значит, что раны затянутся а враги испарятся. Все способности в правилах взяты прямо из книг.

Ограниченная

Хранитель, если хочет, может перенести в Средиземье обычные классы из ОИЛ, вроде волшебника или жреца, сохранив при этом дух книг Толкина. Многие заклинания ОИЛ могут быть описаны как нечто неприметное, случайное и естественное, как магия Средиземья. Следует избавиться от самых броских заклинаний и сосредоточиться на магии, похожей на магию «по умолчанию». Перечни заклинаний барда или друида в целом лучше подходят для Средиземья, чем перечни жреца или волшебника, но у каждого класса есть много заклинаний, которые идеально впишутся в мир Толкина (и тех, что не вписываются!). Список подходящих заклинаний дан в таблице. Вместо реагентов пусть игроки каждый раз по-новому описывают, как срабатывает заклинание. Подтолкните игроков творчески вплести магию в мир. Волшебство не столько чтение заклинаний и пассы, сколько добавление магии в историю. Например, легко представить, что эльф Гилдор сотворил *пир героев*, когда встретил хоббитов в Шире, или Галидриэль использовала *тайновидение*, глядя в зеркало. В обоих случаях магия естественна — Гилдор не останавливается прочесть заклинание, а просто приглашает хоббитов, и волшебная, невероятно вкусная еда возникает словно из ниоткуда.

Преображённая

Компромиссный вариант — разрешить применение всех заклинаний, если игроки смогут найти им подходящее обоснование или описание. Например, *Путешествие с ветром* — слишком «высокое фэнтези» для

Средиземья, где никто не умеет превращаться в облако, но, описав его как путешествие на орлах, можно сделать его подходящим для Средиземья. Лучше делать упор на то, что магия меняет и подчиняет окружающее, а не создаёт что-то из ничего.

Например, заклинание *паутина* в Средиземье может укреплять реальную паутину, а не стрелять стусками липкой слизи. *Замедление* — быть болезненной порчей, от которой конечности тяжелы и неуклюжи, а не зоной магии, меняющей течение времени. *Пурга* должна казаться естественным погодным явлением, ненадолго усиливающимся, как буря на Карадрасе. Внимание! Заклинания быстрого перемещения вроде *телепортации* могут лишить путешествия смысла.

Свободная

Последний вариант — вести игру по-своему: если ваше видение Средиземья включает *огненный шар*, а Сэм не зря боится, что Гэндальф обратит его в пятипалую жабу *полиморфом*, то свободно используйте магию из ОИЛ. Сказания о древних днях повествуют о чудесах, которые и не снились народам Третьей Эпохи.

Конечно, свободная магия устраним многие испытания героев в игре, если не дать её и врагу, поэтому дайте оркам и другим противникам собственных шаманов и колдунов, чтобы уравнять шансы.

Выдать себя

«Ну, — вздохнул он, — если тут было кому смотреть, я обнаружил себя яснее некуда. Написал: «Гэндальф здесь!», да такими буквами, что видно от Ривенделла до устья Андуина».

Применение магии в Средиземье привлекает внимание Всевидящего Ока Саурона. В кампаниях до 2951 года Третьей Эпохи магия просто привлечёт врагов неподалёку, которые могут её ощутить (призраков, слуг Мени, некоторых пауков и кого похуже). Когда же Саурон объявится в Мордоре, и его взгляд снова начнёт блуждать по Западу, Мёмная Башня сможет заметить использование магии, и враг, несомненно, отправит прислужников, чтобы изучить и выследить угрозу.



Список заклинаний, подходящих для Средиземья

Антипатия/симпатия	Магическая аура чародея	Призыв молний
Аура святости	Магический доспех	Приказ
Бесследный шаг	Малая иллюзия	Пробуждение
Благословение	Массовое внушение	Проклятие
Бойкий язык	Массовое излечение	Прорицание
Божественное благоволение	Массовое исцеление ран	Пурга
Божественное откровение	Массовое исцеляющее слово	Разговор с животными
Божественное слово	Место истины	Разговор с растениями
Верный удар	Наставление	Распывчатость
Вечный свет	Невидимость	Рассеивание зла и добра
Вещий сон	Низшее восстановление	Рассеивание магии
Видение невидимого	Ночное зрение	Рост растений
Внушение	Облако тумана	Свет
Возрождение	Обнаружение зла и добра	Светоч надежды
Волшебное оружие	Обнаружение мыслей	Свобода движений
Волшебный глаз	Опутывание	Сигнал тревоги
Волшебный засов	Освящение	Скороход
Высшее восстановление	Очищение еды и питья	Слабоумие
Гадание	Паралич гуманоида	Слепота/глухота
Гейс	Паралич чудовища	Снятие проклятия
Героизм	Пир героев	Создание пламени
Грозные очи	Пляшущие огоньки	Солнечный луч
Дневной свет	Подчинение зверя	Сон
Дубовая кожа	Подчинение личности	Сообщение
Единение с природой	Подчинение чудовища	Сопротивляемость
Животное посланник	Поиск животных или растений	Стук
Замедление	Поиск ловушек	Тавматургия
Замешательство	Поиск предмета	Тайновидение
Захватывающая речь	Поиск пути	Тьма
Защита от добра и зла	Поиск существа	Убежище
Защита от смерти	Полиглот	Увядание
Защита от яда	Помощь	Ужас
Защитные узы	Понимание языков	Умиротворение
Землетрясение	Порча	Управление водой
Знание легенд	Порыв ветра	Управление погодой
Излечение	Послание	Усиление характеристики
Изменение облика	Посмертный покой	Ускорение
Истинное видение	Поспешное отступление	Шиллейла
Исцеление ран	Починка	Ясновидение
Исцеляющее слово	Предвидение	
Исцеляющий молебен	Приворот гуманоида	

фаза братства

время, которое нам дано

Дражайший Бильдо!

Прошу простить меня за столь длительное молчание. Я наконец-то добралась до Озёрного города! Новый город растёт день ото дня, на сваях из огромных древесных стволов, вбитых в озёрное дно, прямо как Вы и описывали. Чего только я не повидала, каких только тягот и сражений мы не пережили. И всё же мы победили!

Едва ступив в Озёрный город, мы сразу получили поручение от посланников короля Барда и тотчас отправились в дикие земли, чтобы доставить припасы в лагерь его разведчиков в Пустоши. Жду не дождусь нашей следующей встречи, чтобы рассказать Вам много всего. Я чувствую, что стала настоящей искательницей приключений! Теперь мне надо закончить это письмо, и торопиться на большой пир, который будет сегодня вечером в честь наших побед в Пустоши!

Бодрая духом, Ваша,

Бальзамина Мук





фаза - братства -

«Да, я здесь. И ты, к счастью, здесь же, после всех глупостей, которые наделал с тех пор, как покинул дом».

Фаза братства — это уникальный элемент НРИ «Приключения в Средиземье», выделяющий её среди прочих игр по «Открытой игровой лицензии» 5-й редакции. В эту фазу хранитель отступает на задний план, а игроки получают больше контроля над повествованием. Герои же могут улучшить характеристики, ресурсы и связи в мире Средиземья.

Время в Фазе братства идёт не так, как в Фазе приключений. Эта фаза представляет собой краткий пересказ событий, с упором на ключевые действия героев, их начинания и общие описания того, как они проводят время между приключениями.

Пусть во время этой фазы игроки и контролируют сюжет, рассказывая, чем занимаются их персонажи, хранителю всё равно найдётся работа: он должен направлять обсуждение, следить, чтобы каждый мог

высказать и сделать, что хочет. Это особенно важно, когда герои проводят Фазу братства вместе. Ведь игроки могут запутаться в порядке действий, что может вызвать у них разногласия из-за разницы темпераментов и степени уверенности в себе. Чтобы в Фазу братства никто не заскучал, хранитель должен постараться дать каждому игроку возможность блеснуть. Будет очень плохо, если до начала новой Фазы приключений кто-то из игроков не успеет рассказать, что делал его герой в Фазу братства.

Задача хранителя — способствовать успешному проведению Фазы братства, помогая игрокам делать разумные выборы, усиливающие атмосферу и связь происходящего с миром игры. Начинания игроков следует вплетать в общую канву, чтобы показать их влияние на изменение и развитие мира вокруг, на место героев в нём. Игроки должны чувствовать, что их выбор важен и влияет на сюжет.

Фаза братства не для сложных и быстрых действий в сжатые сроки. Хранителю надо не управлять историей, а направлять её вопросами так, чтобы у игроков вышел отличный рассказ про похождения их героев.

ЕСЛИ ГЕРОИ РАЗДЕЛИЛИСЬ

В Фазу братства герои игроков могут разделиться и отправиться по домам. Хранителю следует дать





игрокам время, глянуть в «Книгу игрока» и выбрать, чего они хотят в эту фазу добиться, а также рассказать игрокам о новых возможностях из этой книги, если он хочет ввести их в игру.

Тогда как хранитель привык самостоятельно придумывать связанные истории, игроки в этом бывают не сильны. Им легче выдумать что-то в ответ на возникающие ситуации, а не управлять повествованием. Потому хранителю стоит предлагать героям варианты действий, вплетённых в готовый сюжет.

Игрокам надо давать равное количество времени в повествовании. Даже хорошо, если кому-то из них свойственно витиевато выражаться, но лишь если это не сокращает время рассказа других игроков. Главное, чтобы такое многословие не смущало остальных. Менее уверенным игрокам надо помогать советами и дополнениями, чтобы действия их героев лучше вписывались в мир игры. Все игроки должны чувствовать свой вклад в историю, и никто не должен становиться любимчиком. Если же игрок предпочитает описывать начинания своего героя кратко, простым языком, не углубляясь в детали — это тоже хорошо.

Ещё важнее поддерживать баланс между игроками, если у них разный уровень знаний о Средиземье. Знатоки мира могут блеснуть эрудицией, что пойдёт игре только на пользу. Но если они станут перегибать палку, важно одёрнуть их, напомнив, что Фаза братства касается частных дел героев, что многие из них занимаются в этой фазе мелкими, очень личными и при этом важными для них вещами. Тихий хоббит-садовник может отправиться домой, в свой любимый Шир, просто чтобы подготовить огород к осени и зиме, после чего вернуться бодрым и готовым к новым приключениям (и это так же важно для него, как для могучего воина Минас Тирита возвращение в родной город для службы в руинах Оспиата).

ЕСЛИ ГЕРОИ ОСТАЛИСЬ ВМЕСТЕ

«Мот, за кем охотятся, порой устаёт от недоверия и жаждет дружбы».

Если герои игроков останутся вместе в Фазу братства, они могут извлечь из этого много пользы. На-

пример, могут тщательнее исследовать одно место, а значит, сохранить больше времени на совместные дела. В местах вроде Озёрного города и Ривенделла есть на что посмотреть и что узнать, и это можно в общем разыграть в Фазу братства. Опять же кто-то из игроков может попробовать и тут выйти на первый план. Следите за этим и обязательно расспрашивайте менее активных, чем заняты их герои, о чём думают и какой вклад вносят в общую историю. Справедливо решайте повествовательные перекосы, и ваши игры станут интереснее для всех.

ЗАВЕРШЕНИЕ ФАЗЫ БРАТСТВА

Фаза братства заканчивается, когда каждый игрок выберет, что будет делать его герой, и расскажет об этом историю. Затем отряд снова собирается либо в найденном, либо в стартовом Убежище.

«Книга игрока» рекомендует проводить Фазу братства в конце игровой сессии. Так хранитель сможет учесть сделанные героями выборы, скорректировав под них следующее приключение. Он даже может создать приключение, целиком основанное на зацепках, появившихся в результате действий героев в Фазу братства. Не помешает, если герои «нечаянно» услышат, как ПХ обсуждают между собой происходившее в прошлой Фазе братства. Лучше всегда отражать события каждой Фазы братства в следующей за ней Фазе приключений, чтобы герои чувствовали себя частью мира, а не туристами, осматривающими достопримечательности и ни на что не влияющими.

По-настоящему мудрый хранитель может использовать Фазу братства, чтобы показать, как связаны члены отряда и их решения с главными событиями Третьей Эпохи. Корни многих важных событий лежат «за кулисами», и это можно использовать. Например, где Элронд взял информацию о том, кого включить в Братство Кольца? Откуда Саруман знает о Шире? Почему Леголас взялся за задание и отправился в Ривенделл? Хорошо продуманная Фаза братства поможет героям узнать интересную информацию или сделает их движущей силой событий. Чем будут заниматься герои, пока вокруг них происходят важные события? «Летопись времён» на стр. 21 этой книги можно использовать как источник вдохновения.



Поскольку Фазы братства не являются частью основного сюжета, разыгрываемого игроками по ролям, с их помощью можно поведать о деяниях сильных мира Средиземья. Знакомые по книгам персонажи могут встретиться героям в подходящем Убежище и подготовить почву для дальнейших событий.

Или же хранитель может передать бразды правления игрокам, чтобы те сами развили повествование, без подготовки почвы и вмешательства со стороны хранителя. Так тоже очень интересно играть. Выбор, как играть, остаётся за хранителем.

Вдохновение для хранителя

Хранитель может черпать вдохновение в книгах Молкина, читая о местах, ставших Убежищами в НРЦ «Приключения в Средиземье». Из книг можно узнать, что делается в Ривенделле. Или в доме Беорна. И прочее, что может сделать игровые приключения частью Средиземья. Книжки Молкина — бесконечный кладёзь неожиданных вдохновляющих открытий, так что лучше держать их под рукой.

Сколько длится ФАЗА БРАТСТВА?

Решает хранитель. Требований к длительности Фазы братства нет. Во время этой фазы может пройти год или два, когда герои живут повседневной жизнью, а после собираются по зову приключений. Но Фаза братства бывает и много короче. Кто знает, чего можно достичь за две недели в священных залах Ривенделла, полных древней мудрости, смеха и песен о былых днях? Или насколько большие силы можно собрать в долине Андуина за несколько времён года?

Фазой братства могут стать зимние месяцы отдыха у камнина, которыми будет заканчиваться череда приключений. Это логично и по-сказочному мило, если ведущий решит, что это ему подходит. Так же можно делать и несколько Фаз братства в один год.

Не стоит недооценивать силу создания прецедента и нарушения установленного порядка. Дайте героям перезимовать, пусть они хорошо отдохнут и восстановят силы в первую Фазу братства, а затем,

когда они будут готовы к тому же во второй раз, отправьте их в неожиданное зимнее приключение! Оно запомнится сильнее из-за обмана ожиданий.



Пункты опыта (ПО)

Хранитель может выдавать ПО в разные моменты и разными способами. Конкретную систему выбирать ему, и эта тема за рамками данной книги. Начало Фазы братства идеально подходит для раздачи героям больших наград в ПО, ведь они завершают череду приключений и уходят на покой, чтобы отдохнуть, восстановиться и заняться личными делами, не связанными с приключениями.

Имеет смысл воздержаться от раздачи ПО в Фазе приключений, а награждать героев в начале Фазы братства, для создания впечатления, что силы героев и их умения растут не в пути.



- УБЕЖИЩА -

*«Очень хорошо: я пойду на восток, в Ривенделл.
Я возьму Сэма в гости к Эльфам;
он будет в восторге».*

В игре «Приключения в Средиземье» Убежища — очень важные места. Чтобы полностью осознать причину их важности, придётся набраться игрового опыта. Разумеется, по описанию они полезны, но какие игровые механики делают их такими важными?

Зачем нужны Убежища

- Это одно из двух мест (ещё есть «дом»), в которых герои могут восстановить все КЗ.
- Позволяет избавиться от длительных состояний.
- Позволяет членам отряда оставаться вместе в Фазу братства.
- В Фазу братства позволяют выбирать начинания, уникальные для каждого Убежища.
- Позволяют получить общие качества.
- В начале каждой Фазы приключения отряд либо уже в Убежище, либо собирается там.
- Убежища всегда в центре истории.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

На стр. 199 «Книги игрока» настольной ролевой игры «Приключения в Средиземье» подробно описано, чем может заняться отряд в Фазу братства. В начале каждой Фазы братства все герои восстанавливают все свои пункты и кости здоровья, если не страдают от определённых состояний. Хотя это и происходит автоматически, в рамках логики игрового мира это связано с Убежищем, и эту связь желательно обыгрывать. Так можно подчеркнуть характер и важность Убежищ, что, в свою очередь, усилит чувство погружения в мир Средиземья. Ведь убежища косвенно связаны с Фазой братства и происходящим исцелением.

Конечно, правила игры позволяют так же исцелиться и в другом месте. Но Убежища — удобные и логичные места для подобного исцеления, так как позволяют не

тратить лишнего времени в Фазу братства на поиски подходящего места для лечения.

ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ СОСТОЯНИЙ

Хотя, опять же, начинание Восстановление не привязано исключительно к Убежищам, логично предпринять его именно здесь. В Ривенделле, Дейле и Озёрном городе могут предложить помощь высочайшего уровня герою, пострадавшему от умертвия или особенно сильного паучьего яда. Это стоит учесть, если хранитель хочет несколько замедлить развитие героев игроков. К тому же уход в дом исцеления на сезон-другой вполне в духе Средиземья.

ОБЩЕЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

В Фазу братства у героев есть выбор: удалиться вместе в Убежище либо разделиться, отправившись по домам или куда-то ещё. В Убежище герои могут участвовать в общем сюжете, разворачивающемся во время Фазы братства, оставаясь и развиваясь сообща. Отправившись в Убежище вместе, они вместе пройдут через события Фазы братства. Если же отряд героев решит разделиться в Фазу братства, история его героев будет не такой однородной. Разные группы игроков могут предпочесть разные варианты проведения Фазы братства.

НАЧИНАНИЯ

Подробная информация о начинаниях содержится в одноимённом параграфе на стр. 199 «Книги игрока», при этом возможность нового начинания — важная функция Убежищ. Сделав новое место Убежищем, отряд получает доступ к новым начинаниям и, значит, новым уникальным способностям. В последующих дополнениях игры будут даны новые начинания для определённых Убежищ. Хранитель также может создавать собственные подходящие ему начинания.

НАЧИНАНИЯ ДЛЯ ОБЩИХ КАЧЕСТВ

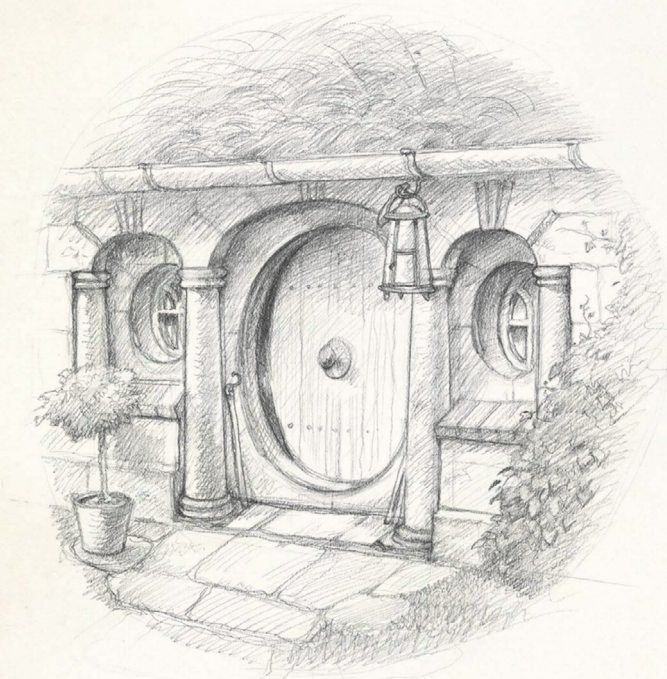
Один раз за каждую вторую Фазу братства персонажи игроков могут поучаствовать в начинании, которое позволит выбрать общее качество (подробнее об общих качествах сказано в книге «Приключения в Средиземье. Книга игрока» на стр. 100). Такое качество можно приобрести в дополнение к тем, которые герой может получить на 4-м, 8-м, 12-м, 16-м и 19-м уровнях. За более подробной информацией о получении ка-



честв с помощью начинаний в Фазе братства обратитесь к разделу «Дальнейшие начинания» ниже.

ОТПРАВНАЯ ТОЧКА ФАЗЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Этой важной роли Убежищ не придают значения чаще других. Фаза приключений обычно начинается со сбора отряда в Убежище. По правилам это не обязательно, но большинство Фаз приключений логично начать в доступном отряду Убежище или рядом с ним. Ведь там можно встретиться, остановиться на постой и набрать припасов перед приключением.



В начале приключений Убежищем отряда выступает лишь Озёрный город. Здесь Бард набирает искателей приключений, тут есть чем заняться, и отсюда довольно просто попасть во многие интересные места для приключений. Вскоре отряд наверняка решит отправиться дальше, и героям не захочется пересекать Лихолесье в начале каждой Фазы приключений. Ведь такой тяжёлый путь может обессилить их ещё до начала задания, на которое они отправились. Лучше найти Убежище на другом краю Лихолесья, перебираясь в него в Фазу братства и начиная Фазу приключений сразу в доме Беорна или, к примеру, в Лесном городе.

Сокращение нужды в лишних путешествиях — важная функция Убежищ, о которой легко забыть. Скажите игрокам про это напрямую, им это важно знать

для понимания смысла Убежищ. Выглядело бы весьма странно, если бы отряд героев встретился там, где они раньше никогда не бывали и где им не окажут гостеприимства.

ФОКУС

Вышесказанная информация об Убежищах связана с логикой игрового мира, что избавляет хранителя от придумывания собственных объяснений. В общем-то, слово «Убежище» — условное обозначение спокойного места для героев, в котором есть понятные цели и награды и действует понятная внутриигровая логика. Хотя некоторым компаниям игроков нравится описывать по минутам то, что делают их герои в Фазу братства, другие будут только рады возможности сказать: «Мы вместе отправляемся в Ривенделл, чтобы отдохнуть и восстановить силы; давайте решим, что там будет делаться».

Создавать Убежища нужно, не только чтобы проводить в них время в Фазу братства, но и чтобы путешествовать на далёкие расстояния. Поиск Ривенделла или попытка заслужить благосклонность Беорна могут стать как основной, так и побочной задачей отряда в рамках целой игровой кампании.

ЧТО ЗНАЧИТ ПРЕВРАЩЕНИЕ В УБЕЖИЩЕ?

У героев есть причины создавать Убежища. Это возможность получать новые начинания, места для исцеления и отдыха, а также новых Покровителей — так что по возможности лучше делать из мест Убежища.

Что происходит, когда отряд создаёт Убежище? Это разнится от Убежища к Убежищу и от игры к игре, ниже дано несколько примеров.

Обычно герои знакомятся с местом и его обитателями. Или могут помочь жителям в их повседневных проблемах или в расширении поселения. Герои могут стать завсегдатаями вечеров сказаний и песен Элронда или достойными защитниками животных дома Беорна. Возможно, игроки захотят подробно придумать, чем их герои заслужат гостеприимство в Убежище, а хранитель сможет помочь им советом.

Хранителю стоит помнить, что весь отряд должен быть в одном месте, чтобы сделать его Убежищем.



дальнейшие - начинания -

В «Книге игрока» настольной ролевой игры «Приключения в Средиземье» есть параграф, подробно рассказывающий о начинаниях, но в Фазе братства есть ещё чем заняться. В будущих дополнениях будет больше начинаний. Три начинания из этой книги были специально помещены сюда, так как их использование остаётся на усмотрение хранителя. Ему решать, сможет ли отряд героев получить доступ к этим начинаниям, поскольку они дают доступ к качествам, ускоряют развитие героев и позволяют влиять на важные события сюжета.

ПОЛУЧЕНИЕ ОБЩЕГО КАЧЕСТВА

Каждую вторую Фазу братства находящиеся в Убежище герои игроков могут приступить к начинанию, которое позволит выбрать общее качество (подробнее об общих качествах см. «Приключения в Средиземье. Книга игрока» на стр. 100). Это качество можно получить в дополнение к тем, которые герой получает на 4-м, 8-м, 12-м, 16-м и 19-м уровнях.

Стоит заметить, что, если текущая Фаза братства достаточно длинная, чтобы выполнить 2 начинания, она всё равно считается одной Фазой братства.

ПОЛУЧЕНИЕ КУЛЬТУРНОГО КАЧЕСТВА

Если хранитель не против, каждую вторую Фазу братства вместо получения общего качества герои могут вернуться в родные места своей культуры, потратив Фазу братства на получение дополнительного культурного качества своей культуры. Для такого начинания не требуется Убежище, ведь герой попадает домой. Так герои игроков могут получать качества *вдобавок* к тем, которые даются на 4-м, 8-м, 12-м, 16-м и 19-м уровнях. Это значит, что при желании они могут увеличивать характеристики на этих уровнях и при этом не терять возможности получения культурных качеств.

Стоит заметить, что, если текущая Фаза братства достаточно длинная, чтобы выполнить 2 начинания, она все равно считается одной Фазой братства.

ВЛИЯНИЕ НА ПОКРОВИТЕЛЯ

Герои игроков могут провести Фазу братства, используя обаяние и влияние (а возможно, грубые манеры обитателей диких земель), чтобы убедить могущественного покровителя сделать что-то в их интересах. Например, если покровителем отряда будет Грандуил, герой сможет провести Фазу братства, убеждая короля эльфов дать королю Барду возможность восстановить Лесную дорогу. Это повлияет на поведение покровителя. В кампании, связанной с судьбой вольных народов Глухоманья, это исключительно полезное начинание ещё и одно из самых интересных.





- покровители -

«В сердце его вдруг пробудилось желание увидеть обитель Элронда Полуэльфа и вдохнуть воздух тайной долины, где до сих пор мирно живёт дивный народ».

С помощью начинания герои игроков могут обрести покровителя. Покровители — важные фигуры Средиземья, обладающие властью и средствами, чтобы взять героев на службу как своих представителей. Покровитель может быть источником ресурсов, информации и (что важнее для хранителя) может двигать сюжет!

Покровитель предлагает героям место в мире и чувство принадлежности к чему-то большему. Его можно призвать на помощь и попросить открыть двери туда, куда в другом случае отряд не пустили бы. Взамен от героев ожидают служение; насколько частого и строго обязательного, зависит от покровителя. Саруман Белый может быть ревнивым господином, ждущим, чтобы прочие служили ему во имя цели, которую он считает благородной и справедливой. А Гэндальф Серый — странник, которого часто нет на месте, и на него не понадеешься. И кто знает, чего хочет Радагаст от мира? Понимание возможных отношений с такими персонажами — важная часть игры.

Отряд может служить нескольким Покровителям — количество тех, кому герои оказывают услуги, не ограничено, и на этом вполне могут строиться сюжетные перипетии. У сильных мира сего множество целей и мотивов. Одни хотят изменить и обновить мир, а другие желают сохранить его навеки неизменным. Эта многогранность мироустройства, упомянутая в книгах, достойна появления в сюжете игр.

Покровители со временем могут меняться. Саруман, когда-то благородный искатель знаний, несущих добро в мир, постепенно разуверился в том, что свет может одолеть тьму. Его путь к соблазну был долгим, и на нём он брал себе в услужение много помощников.

Играя на контрасте между знаниями читателей книг и знаниями героев, можно сделать игру интереснее. Бе-

орию по душе изоляция и защита своих земель и своего народа, но его получилось убедить вступить в великую битву у врат Эребора. Такое развитие персонажа можно отразить в игре, и герои могут сыграть в этом ключевую роль. В Войну Кольца в Дейле было большое сражение, но это всё, что известно. Кто бился бок о бок с Бардом? Кто помог его королевству обрести силу, чтобы противостоять армиям Мордора?

Покровители в НРИ «Приключения в Средиземье» помогают упорядочить приключения и дают зацепки, на которых держатся задуманные хранителем события. Придумывая мотивацию сильным мира сего и реализуя их планы, десятилетиями воплощающиеся на заднем фоне, хранитель по-настоящему оживляет игровой мир. В то же время, позволив героям влиять на эти планы начинаниями и действиями в Фазу приключений, хранитель может значительно усилить чувство погружения в живой, дышащий мир.

Имейте в виду, могущественный ПХ может отправить героев в приключения, и не будучи их покровителем. Покровители также могут быть не столь значимыми, как Гэндальф или Элронд. Старейшины лесного народа или купец-дворянин из Озёрного города с тем же успехом могут стать покровителями.

Возможные Убежища и покровители в Глухоманье (и его окрестностях)

Ривенделл	Элронд
Дом Беорна	Беорн
Озёрный город	Градоначальник Эсгарота
Дейл	Король Бард
Эребор	Король Даин II Железностоп, отряд гномов Торина
Ростобель	Радагаст
Изенгард	Саруман Белый
Глухоманье	Гэндальф Серый
Горный холл	Хартфаст («Приключения в Глухоманье»)
Лесной город	Старейшины Лесного города
Лесной холл	Ингомер Топоролом («Путеводитель по Рованиону»)
Лотлориэн	Галадриэль, Келеборн



«ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СРЕДИЗЕМЬЕ. КНИГА ИГРОКА».

РАЗЪЯСНЕНИЯ ПРАВИЛ

В архетипе странника Охотник на слуг Тени (стр. 88, «Книга игрока») в списке способности Враг Врага не указана нежить.

Не все враждебные существа считаются слугами Врага. Нежить, редко встречающаяся в Средиземье, не вся служит Врагу, а та, что служит, попадает в указанную категорию «другие существа, добровольно выбравшие сторону Повелителя Мордора».

Всё ли оружие, созданное гномами, считается «оружием гномьей работы» (стр. 152, «Книга игрока»)?

Нет. «Оружием гномьей работы» называют артефакты, сделанные особо искусными гномами кузнецами в практически идеальных условиях, например в кузнице Эребора. В принципе, странствующий гном способен создать «оружие гномьей работы» где угодно, хотя это и маловероятно. Он, вероятно, сможет создать очень хорошее оружие и доспехи в любом месте, но они не будут считаться «оружием гномьей работы» по правилам. А гномам-подмастерьям и недостаточно опытным гномам-кузнецам может не хватить умений для создания «оружия гномьей работы» даже в идеальных условиях и из самых лучших материалов. Сами гномы, однако, могут поспорить с этим...

Как и когда восстанавливается запас временных пунктов здоровья от способности Поклявшийся защитник у героя класса Воин с архетипом Рыцарь (стр. 65, «Книга игрока»)?

Пока рыцарь защищает свой объект клятвы либо выполняет задание, которое считается объектом клятвы, дополнительные пункты здоровья восстанавливаются всякий раз, когда рыцарь восстанавливает свои обычные пункты здоровья.

Может ли герой игрока отказаться от роли в путешествии, чтобы позволить Страннику занять её ради механической выгоды для отряда?

Окончательное решение за хранителем, но такое действие будет противоречить духу правил. Что будет делать герой во время путешествия, если не будет помогать выбирать маршрут, добывать еду, искать место для лагеря или высматривать врагов? Безусловно, такое бесстыдство должно сказаться на получении ПО, и, возможно, герою следует дать штрафной пункт Тени за то, что скинул всю работу на других.

Считается ли магическим оружие, относящееся к культурным реликвиям, оружие гномьей работы или оружие воина при применении способности Право рождения?

Да, хотя в мире ролевой игры «Приключения в Средиземье» это не так полезно, как в других мирах. Здесь другой набор врагов-чудовищ, и у них другие слабости.



- алфавитный указатель -

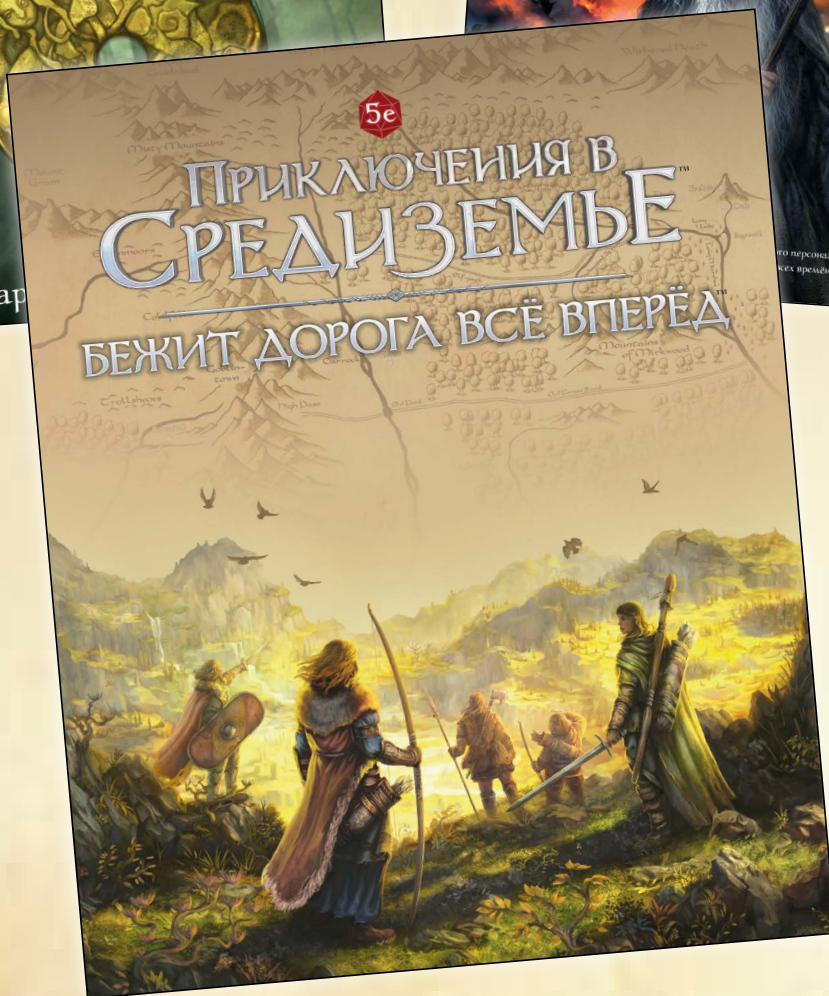
А					
Агрессивный	121	Вмешательство	142	Год 2793	24
Арагорн покидает Ривенделл	26	в дела волшебников	142	Год 2799	24
Аттеркоп	112	Воды Нимродэль	143	Год 2841	24
Аудиенции	80	Вождь	68	Год 2850	24
Аудиенция с Геллой	84	Возвращение Арвен	26	Год 2851	24
		Воззвание короля Барда	11	Год 2890	24
		Возможные Убежища		Год 2900	24
		и покровители в Глухоманье	158	Год 2911	24
Б		Воин	71	Год 2931	24
Бандит	73	Волки диких земель	99	Год 2941	25
Бандольер с ножами	121	Волчий вожак	100	Год 2942	25
Барабаны	124	Волшебное исцеление	143	Год 2943	25
Безжалостность	123	Волшебные качества	139	Год 2944	25
Берсерк	121	Ворота и укрепления моста		Годы 2944-2945	25
Беспощадность	23	(В на карте)	28	Год 2946	25
Бестиарий диких земель	97	Восстановление	155	Год 2947	26
Бичевание124		Враги и сражения	87	Год 2948	26
Боевая раскраска	119	Враги	88	Год 2949	26
Боевой клич	122	Врождённая злоба	120	Год 2951	26
Болотная карга	102	Все враги одного Врага	42	Голлум ищет Кольцо Всевластия	26
Болотный отр	115	Всё слабеет	134	Голодный каннибал	120
Большие летучие мыши	97	Вы за главного	57	Гонец	70
Большой дом-холл Лесного холла	17	Выдать себя	148	Горный тролль	116
Большой дом-холл Ростобеля	17	Выживший	123	Горный холл	16
Большой	120	Высокий перевал	16	Городская стража	29
Бонус артефакта	131			Городские советники	34
Бонусные действия существ	121	Г		Городской караул	31
		Гелла, старейшина деревни	82	Городской стражник	68
В		Гибельное оружие	134	Горы Лихолесья	19
В роли выходца из вольного народа	67	Гигантский прыжок	120	Групповые способности, действия	
Гномы	67	Глухоманье (карта игрока)	27	и бонусные действия	122
Другие народы67		Глухоманье и окрестности	12	Грязное поило	124
Люди	67	Глухоманье	10	Гэндальф и Балин	
Эльфы	67	Гниение	123	навещают Бильбо	26
Вампиры	97	Гном	77		
Варги	99	Гоблин Мглистых гор	108	А	
Варианты добавления магии	148	Гоблин-лучник	109	Дальнейшие начинания	153
Вдохновение для хранителя	154	Год 1050	21	Две путеводные звезды	50
Вдохновение	52	Год 1980	21	Дейл	12
Вдохновение как способ		Год 1999	22	Действия великого паука	125
управления игрой	52	Год 2063	22	Действия и способности существ	119
Использование Вдохновения	52	Год 2210	22	Дикий волк	99
Начальное Вдохновение	53	Год 2460	22	Дикое нападение	121
О Вдохновении в Средиземье	53	Год 2463	22	Длинные руки	121
Получение Вдохновения	52	Год 2480	23	До начала игры	38, 40
Великие орки	103	Год 2510	23	Добавление бродячих чудовищ	
Великий паук	113	Год 2570	23	и заготовленных сцен	57
Вестник Лугбурза	106	Год 2589	23	Добро пожаловать в Средиземье	10
Взгляд восьми глаз	125	Год 2590	23	Долгие годы	41
Видные гномы	33	Год 2740	23	Долгие топи	15
Владыка гномов	78	Год 2747	23	Дом Беорна	15
Владыка эльфов	77	Год 2758	23	Дополнительное оружие и броня,	
Властный голос	123	Год 2770	23	сделанные исключительно	142
Влияние на покровителя	157	Год 2790	24		

Другие земли	20	Идея для приключений		Лесное Королевство	20
Другие чудесные артефакты	135	с болотным огром	115	Лесной город	18
Ж		Идея для приключений		Лесной холл	17
Жажда крови	125	с пауками Лихолесья	112	Летопись времён	10, 21
Железные Холмы	14	Идея для приключений		Лихолесье	18
Жестокие раны	123	в Долгих топях	37	Лучник гильдии	35
Жилой район (Д на карте)	34	Идея для приключений		М	
З		в жилом районе	34	Магические эффекты	132
Завершение Фазы братства	153	Идея для приключения		Магия Средиземья	146
Запад	21	с вампирами	97	Мрачное знамя	124
Западное Лихолесье	20	Идея для приключения		Мастеровые	31
Затяжное поражение		с волками диких земель	99	Мерзкая банда	122
в падшем мире	42	Идея для приключения с орками	103	Мерзкий	120
Зачем нужны Убежища	155	Идея для приключения		Места для сражений	90
Земли беорнингов	15	с троллями	118	Атмосферные явления	96
Земли вокруг горы	12	Избавление от состояний	155	Дикие земли	90
Земли людей леса	16	Использование источников	10	Лесистая местность	91
Злая пасть	125	К		Лихолесье	93
Злобное шипение	122	Как действуют легендарное		Пещеры	95
Зловоние	125	оружие и броня	138	Погодные явления	96
Змеиная быстрота	122	Как действуют		Руины	93
Знакомство с Геллой	83	чудесные артефакты	131	Мир и летопись времён	8
Знания о былом	21	Как поступить		Мирувор	143
Знать бардингов	33	с богатством в игре		Мрачное знамя	124
И		«Приключения в Средиземье»	130	Мстительная банда	122
Играть персонажем из Книги	67	Каменная шкура	120	Мудрец	72
Игроки, которые любят		Каменный тролль	117	Мультиатака	120
сокровища	128	Канон по Толкину	48	Мультикласс	53
Для чего нужно золото?	130	Дело в персонажах	49	Н	
Обратитесь к первоисточнику	129	Заполнение пробелов	49	Назгулы входят в Дол Гудур	26
Идеи для приключений		Последнее, но не менее важное...	49	Народ, что встретился в пути	66
в землях беорнингов	16	Субъективные источники	48	Начинания в Фазу братства	
Идеи для приключений		Каррок	16	в Озёрном городе	36
в землях людей леса	17	Квартал ратуши (Ж на карте)	32	Начинания для общих качеств	155
Идеи для приключений		Километры — это километры	40	Начинания	155
с болотной каргой	102	Кислотная слюна	125	Не говорите,	
Идеи для приключений		Корабельщики Эстарота	35	что мне чувствовать!	58
у Ворот и укреплений моста	29	Королевские лучники Дейла	36	Не готовы к бою	122
Идеи для приключений в Дейле	13	Кошмар наяву	122	Не такая уж скрытная магия	134
Идеи для приключений в Лихолесье	19	Краткие правила Аудиенции	85	Невероятная сила оружия	123
Идеи для приключений в Эреборе	14	Крикун	120	Невероятная стойкость	123
Идеи для приключения		Кровожадность	122	Недалёкое прошлое	24
с хобгоблинами	105	Кузнецы гномов	30	Ненависть	120
Идея для приключений		Культурное качество бардингов		Неудачные путешествия	51
в квартале ратуши	33	Мастер меча	53	Неуклюжий	120
Идея для приключений		Культурное качество беорнингов		О	
в купеческом районе	30	Огромная сила	53	Обезоруживающий удар	120
Идея для приключений		Культурное качество людей Бри		Обитающий во мраке	123
в районе верфей и причалов	35	Отчаянная храбрость	53	Оборотень Лихолесья	101
Идея для приключений		Купеческий район (Г на карте)	29	Оборотни	101
в ремесленном районе	31	Купцы	30	Общее местоположение	155
Идея для приключений		Кусака	122	Озёрный город	14
в эльфийском квартале	32	Л		1. Выбрать тип предмета	136
		Легендарное оружие и броня	137	2. Определить происхождение	137
		Лембас	143		

3. Выбрать гибельность	137	Прерванное путешествие	59	Создание легендарного	
4. Добавить волшебные		Призыв о помощи	120	оружия и брони	136
качества	137	Примеры магических эффектов	133	Создание собственной магии	147
5. Дать имя	138	Примеры того, что		Сокровища и награды	128
Омерзительная вонь	121	можно увидеть в дороге	58	Сокрушитель щитов	125
Описание Средиземья	58	Принципы игры в Средиземье	40	Соткано из тьмы	125
Опыт в дороге	61	Проведение Аудиенций	82	Спасение приходит, когда	
Орк Горы Грэм	109	Знакомство	83	кажется, что всё потеряно	42
Орк из города Гоблинов	109	Разыгрывая по ролям Аудиенцию	83	Специальные способности	
Орк-вождь	110	Результаты	84	и действия варгов и волков	125
Орки Мглистых гор	108	Решающая проверка Аудиенции	84	Специальные способности	
Орки Мордора	106	Пункты опыта	154	и действия орков и гоблинов	124
Орки	102	Путеводитель по Озёрному городу	28	Специальные способности	
Орк-солдат	111	Путешествие в деталях	54	и действия пауков	125
Орк-страж	112	Путешествия	56	Специальные способности	
Особенно сильные способности		Р		и действия троллей и огров	124
и действия	123	Разбойник	74	Список действий	
Острый взгляд	120	Район верфей		и способностей существ	119
Ответные действия существ	122	и причалов (Е на карте)	34	Список заклинаний, подходящих	
Отвлекающая атака	120	Раскрытие благословений		для Средиземья	149
Отвратительный союз	122	артефакта	131	Сражения в Средиземье	88, 89
Отдых в пути	57	Резиновая кожа	121	Становится известно,	
Отдых	50	Ремесленный район (А на карте)	30	что Саурон в Мордоре	26
Отправная точка		Речные эльфы	32	Старый брод	16
Фазы приключений	156	Решающая проверка.		Стоимость магического эффекта	133
Отчаянная ненависть	122	Аудиенции с Геллой	85	Стремительный скакун	125
Отчаянный	120	Ростобель	17	Сужение леса	20
Очень большой	120			Схватить жертву	124
П		С		Т	
Парализующая атака	125	Сбор Пяти воинств	25	Таблица стоимости	
Пауки Лихоесья	112	Свирепая скорость	121	магических эффектов	133
Певец	73	Посещение рыночного порта	36	Таблицы благословений	135
Персонажи Средиземья	68	Сбор болотных трав	36	Тайные тени	97
Персонажи хранителя		Свирепые пчёлы	124	Тени ступают	25
и подробнее об Аудиенциях	64	Северное Лихоесье	19	Толстая шкура	125
Пёс Саурона	102	Сердце Лихоесья	19	Торговец или купец	69
Пещерный тролль	116	Серый странник	26	Травы, зелья и мази	143
Планирование Аудиенций	80	Сильные умирают первыми	123	Тролли и отгры	115
Мотивация	80	Сколько длится фаза братства?	154	Трус	121
Ожидания	81	Слабак	121	Тупой	121
Результаты	81	Слабовольный союз	123	У	
Плохая защита	120	Слабовольный	121	Убежища	155
Плохое вооружение	120	Слабые конечности	121	Ужасный вой	125
Подкрадывание	120	Следопыт	75	Узнавая качества	138
Подлый задир	120	Слишком много чудесных вещей!	131	Укус	121
Подходящие места		Сметающий удар	124	Утомление	52
для завершения путешествия	60	Снага-ищейка	107	Ф	
Покровители	158	Собственная таблица сцен		Фаза братства	152
Полезай в мешок	124	путешествий	61	Если герои остались вместе	153
Получение культурного качества	153	Таблица Начала пути.		Если герои разделились	152
Получение общего качества	153	Заготовка	61	Фаза приключений	44
Последний бой	124	Таблица Окончания пути.		Фермер	71
Последний воин	123	Заготовка	63	Фокус	156
Правила приключений	50	Таблица сцен путешествия.		Формирование отряда	11
Предисловие	6	Заготовка	62		
Предсмертное неистовство	125	Совет Севера	26		

Х		Ц		Эмиссары лесных эльфов	32
Хихиканье	121	Целители из лечебницы	34	Эребор	13
Хныканье	121	Ч		Ю	
Хобгоблин	104	Чёрный урук	107	Юг	21
Холл Балти	18	Чертоги эльфийского короля	20	Южное Лихолесье	19
Хранитель Средиземья	47	Что значит превращение		Я	
Холмовой тролль	118	в Убежище?	156	Ядовитый	121
Холмовой тролль-вождь	118	Чудесные артефакты	131	Яростная атака	121
Хранитель как рассказчик	48	Чудесные инструменты	132		
Воображение	48	Чудесные, легендарные			
Хранитель как режиссёр	47	и целительные предметы	126		
Последовательность	47	Э			
Хранитель как судья	47	Эльф	76		
Справедливость	48	Эльфийский квартал (Б на карте)	32		
Хранитель	46				

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СРЕДИЗЕМЬЕ™



БЕЖИТ ДОРОГА ВСЁ ВПЕРЁД



Набор «Бежит дорога всё вперёд»™ состоит из 4 красивых карт большого формата, предназначенных для путешествий по миру игры «Приключения в Средиземье», а также 32-страничной брошюры с дополнительной информацией о мире, новыми правилами Путешествий и справочной информацией о том, как сделать ваши Путешествия более интересными.

Каждая карта имеет две стороны. Одна сторона предназначена для хранителя, а другая — для игроков. На этих четырёх картах изображены все известные регионы Средиземья.

В брошюре вы найдёте:

- Руководство по начислению опыта во время Путешествий
- Новые правила по созданию путешествующих персонажей хранителя
- Правила начисления опыта персонажам, избежавшим встречи с врагами
- Готовые группы и отряды противников для ваших приключений
- Примеры карт для сражений во время привалов
- Руководство по созданию руин
- и много чего ещё!

CB72305

978-0-85744-322-9

www.trideviateoe.ru



The One Ring, Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ПОД СЕНЬЮ ЛИХОЛЕСЬЯ



«Под сенью Лихолесья» и ширма хранителя — это отличный набор, с помощью которого хранитель может познакомить игроков с необычным и увлекательным миром Средиземья, даже не имея под рукой Книги хранителя и Книги игрока.

Красивая и функциональная четырёхпанельная ширма хранителя из плотного картона — это отличный помощник в игре. С одной стороны на ней изображена вдохновляющая панорама Озёрного города (Эстарота), а с другой даны удобные справочные таблицы с самой важной информацией по правилам игры.

«Под сенью Лихолесья» — это 38-страничное стартовое приключение, отлично подходящее для знакомства новичков с игрой. Его также можно использовать как завязку вашей собственной кампании. По сюжету отряд искателей приключений начинается в Лесном городе, из которого отправляется через Лихолесье в Эсгарот. Но путешествие идёт не по плану и героям приходится взяться за оружие, чтобы помочь жителям небольшой лесной деревушки спастись от серьёзной опасности.

В книге имеются сокращённые правила и советы, как играть в Средиземье и новые правила для игры в «Дымные кольца». С приключением вы получите шесть бланков готовых персонажей и лист с дополнительными правилами для классов Сраж и Учёный.

www.trideviatoe.ru



The One Ring, Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

КНИГА ИГРОКА

«Приключения в Средиземье»™ соединяют величайшую фэнтезийную вселенную всех времён и народов с популярнейшей в мире настольной ролевой игрой!

Смауг сражён, Битва Пяти воинств выиграна и Бильбо вернулся в Шир. Но угроза остаётся. Она исходит и от орочьих владений в горах, и от мрачных и искажённых чашоб Лихолесья, Тьма выжидает, восстанавливая силы, плетя козни и медленно расширяя свою тень...

Король Бард, правящий в Дейле, созывает храбрых искателей приключений в Озёрный город, чтобы те помогли ему вернуть величие Севера.

На призыв откликаются искатели приключений не только из вольных народов Диких земель, но и из других регионов Средиземья. У каждого из них свои мотивы — тяга к странствиям, жажда древних знаний, желание защитить близких и родной дом, или что-то ещё. Эти храбрецы готовы сражаться с угрозой, исходящей от Тени, где бы она не появилась.

В Книге игрока даны правила игры, отражающие реалии Средиземья™, сказано, как создавать персонажей этого мира, как придумывать и разыгрывать приключения для этих персонажей в мире «Властелина Колец»™ и «Хоббита»™ по правилам открытой игровой лицензии (OGL).

Для создания персонажей используются уникальные Культуры и Классы, что с самого начала погружают играющих в мир Средиземья. Путешествия по миру и встречи в пути разыгрываются по новым интересным правилам, а неосторожные или неразумные действия игроков теперь могут привести к моральному разложению их персонажей и потере контроля над ними.

Ваш путь начинается с этой прекрасно оформленной книги правил, называющейся «Приключения в Средиземье. Книга игрока». Для игры также потребуется книга игрока или правила открытой игровой лицензии (OGL) популярнейшей в мире настольной ролевой игры.

«Приключения в Средиземье. Книга игрока» включает следующие правила:

- 11 Культур Средиземья, представителями которых можно играть;
- 6 новых и уникальных Классов;
- 13 новых видов Происхождения;
- Подходящие для Средиземья оружие и доспехи;
- Уникальные правила путешествий;
- Новые правила влияния Тени и её Соблазнов;
- Новые правила Встреч;
- Правила для проведения Фазы братства;
- Красивые карты Средиземья для игроков и хранителя.

www.trideviatoe.ru



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE